免责声明

内容版权归原杂志所有，本作品仅供学习交流使用，请于下载后24小时之内删除，如果喜欢，请购买正版。

A9VG知名索黑
lchangliang

PS3专辑

VOL.10

PS3 SPECIAL

UCG

电子音像出版社

PS3 专辑

VOL.10 PS3 SPECIAL

封面设计：葛华栋　责任编辑：王伊浩

[信息集结]

2 神机情报站

10 PSN 近期下载推荐

13 PS3 新作发售表

14 神机 Q&A

16 北通 PS3 实用周边扫描评测

18 PS3 专辑（第 1 辑～第 9 辑）攻略索引

[特企集结]

所有大作在此集结！ 19

——PS3 游戏销量终极盘点

Playstation 帝国的脊梁 34

——SCE 的技术和服务团队

3D 革命，通往 PS4 之路 45

[劲作集结]

50 奖杯攻略

74 阿加雷斯特战记 2

76 幻境神界 大天使的崛起

78 三位一体 龙士传说 零

80 无名英雄 2

84 小小大星球 2

[攻略集结]

白骑士物语 光与暗的觉醒 87

3D 点阵英雄 111

铁拳 6 139

纯白相册 159

荒野大救赎 174

苍翼默示录 连续变幻 191

如龙 4 传说的继承者 214

主　　编：胜负师

责任编辑：王伊浩

出版单位：电脑报电子音像出版社

印　　刷：深圳市雅佳图印刷有限公司

发　　行：(0931)8674805

开　　本：16开　212毫米×278毫米

版　　次：2010年7月第一版

印　　次：2010年7月第一次印刷

印　　张：15

印　　数：0001–3500册

字　　数：400千字

出版日期：2010年7月

定　　价：32.00元

ISBN 978-7-89476-304-4

健康游戏忠告 抵制不良游戏，拒绝盗版游戏，注意自我保护，谨防受骗上当，适度游戏益脑，沉迷游戏伤身，合理安排时间，享受健康生活。

在今年6月15日召开的索尼E3展前发布会中，主要围绕两大要点：3D与Move。索尼的3D电视从6月10日开始推出，PS3的3D游戏也开始同步推出，今年秋季开始将进入3D大作密集出击的阶段。同时PlayStation Move手柄也将从9月份开始全面上市，数十款对应游戏将陆续发售。加入了3D与体感的PS3将为玩家带来更深入的互动体验，这是PS3的一次重要大进化！

3D+体感！PS3秋季大进化！

20款3D游戏蓄势待发

据SCEA总裁Jack Tretton介绍，到2011年3月之前，PS3上将会有20款原生3D游戏发售。PS3将会促进3D的普及，就像几年前为蓝光带来的胜利一样。目前确定的PS3 3D大作包括《GT赛车5》、《杀戮地带3》、《孤岛危机2》、《肖恩·怀特滑板》、《NBA 2K11》、《电子世界争霸战 进化》、《狡狐大冒险合集》、《致命格斗》新作、3D版《Eyepet》。

此外索尼表示将从9月份开始再次进行PS3的固件更新，在这次更新之后，不仅可以播放3D视频，欣赏3D照片，而且还可以在线观赏3D的YouTube视频。YouTube将会在未来12个月内开始支持3D视频。

不少第三方对3D游戏表示强烈支持，其中育碧首当其冲。育碧英国市场部主管Murray Pannel表示，在未来3年内，3D电视将进入千家万户，3D的重要性将会超出大多数人的预期。在面向投资者的会议中，育碧宣布未来他们的高端游戏将全部支持立体3D游戏。

3D程度可调节

在E3展期间，3DS是万众瞩目的焦点，而3DS可以调节3D效果显著度的3D景深滑钮也引起了索尼的注意。索尼的一位制作人表示，他们计划在PS3的3D游戏中加入立体程度调节功能。考虑到不少人玩3D游戏会有头晕现象，只要将3D效果调得较浅一些，就可以大大降低晕眩感。玩家只要用手柄就可以进行3D显著程度的调节。首款对应3D程度调节功能的游戏可能将会是《狡狐大冒险合集》。

3D体感即将实现

3D与Move都将是今后索尼的重点宣传对象，而且在不久的将来，二者将会融合，实现惊人的3D体感操作。Move的设计者Richard Marks说："我们已经有一些团队正在将3D与Move结合。就在E3之前一个星期我们的办公室刚刚搬进来一台3D电视，将Move与3D电视结合给人的感觉真是太疯狂了，立体感真的非常强，这就像一个虚拟的立体模型，通过Move你可以移动到任何地方，感觉它就在面前。而在2D屏幕中就很难做到这一点。"

在E3会场的内部演示中，有一个简单的3D体感DEMO，试玩者用手中的Move和导航手柄对浮在空中的人物头像进行操作，感觉非常神奇。Marks还透露，E3展前，他正在制作一个将头部追踪和3D以及Move结合的终极体感演示，可惜时间不够还没做好。这是一种全息游戏体验，你只要移动头部，就可看到屏幕中的立体画面镜头随之移动，就像置身于虚拟世界之中。

三成玩家欲购3D游戏

虽然很多分析家对3D游戏在短期内的发展并不看好，但根据美国消费电子协会(CEA)的报告显示，玩家已经对3D游戏表现出浓厚兴趣。在名为《3D游戏：娱乐的新次元》的报告中显示，31%的狂热玩家计划在未来一年内购买一部能玩3D游戏的游戏机，27%的玩家表示他们准备买一台3D电视，还有24%计划购买一台3D掌机。另外有7%的休闲玩家表示他们准备在未来12个月内买一台3D游戏机。不过有很大一部分消费者其实主要想要3D游戏设备看3D电影(占58%)。

报告显示，消费者对于3D技术还有很多疑惑，3D游戏、设备和周边的价格是他们最关心的。狂热玩家最关心的是他们喜欢的游戏是否会有3D版，以及是否会损伤他们的视力。CEA高级研究员Ben Arnold说："随着人们兴趣的提高，消费者将会对该技术越来越适应，3D将会成为很多玩家的首选。"

PlayStation Move
箭在弦上，蓄势待发！

今年的几场重要业界盛会中，索尼的最大宣传要点都是Move手柄。今年E3展期间，Move手柄的发售计划详情终于全面公布。与不少人猜想的一样，Move手柄定价为50美元，不过导航手柄需单独购买，定价30美元。想省钱的玩家可直接用普通PS3手柄的右半边取代导航手柄，二者功能几乎完全相同。虽然Move手柄本身的价格并不算贵，但是算上不可或缺的摄像头，而且多人游戏时还要购买多个手柄，因此总价算下来仍可谓高昂。对此SCE表示他们不会在Move身上采取硬件亏本而以软件盈利的方式。SCE目前最大的目标是扭亏为盈，已经没有进行价格战的财力支持。在E3展之后，市调机构OTX U.S.对2000多名玩家的随机调查显示，有兴趣购买Move的PS3用户仅占6%，知道Move的玩家只占15%。有意购买Move的玩家平均年龄为28岁，女性占30%。

索尼将会推出多款Move套装，主力套装是100美元的Move套装，包含Move、PS Eye和一款《体育冠军》。该套装与PS3主机同捆的"PS3体育冠军Move套装"定价为400美元。另外日本方面将于10月21日推出PlayStation Move的《生化危机5 黄金版》同捆套装，售价为7980日元。同时也会推出一款同捆NBGI三款光枪游戏的"三大光枪射击游戏完美套装"，定价为11980日元，该作同捆的游戏分别是《化解危机 狂怒风暴》、《致命风暴海盗》和《化解危机4 街机版》。

■ PlayStation Move

售价：50美元

■ Navigation Controller

售价：30美元

发售日

欧版：9月15日 | 美版：9月19日

日版：10月21日

■PlayStation Move套装

定价：100美元

■PlayStation Move充电底座/定价：30美元

■PlayStation Move射击支架/定价：20美元

■PS3体育冠军Move套装

定价：400美元

PlayStation Move年末作品列表

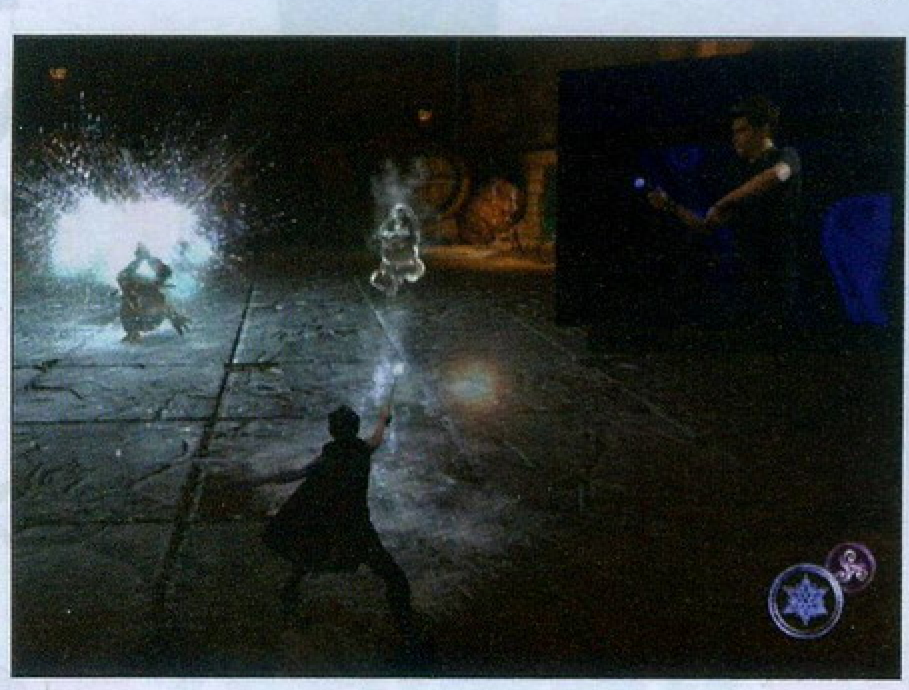
Move的首发游戏有16款，另外还有40多款会在圣诞之前发售。今后Move的索尼第一方游戏标准售价为39.99美元(不包括《杀戮地带3》等支持Move功能的传统游戏)，这说明Move今后将会以廉价休闲型游戏为主。在Move发售的同时，随硬件还会赠送一张"Move体验碟"，收录多款体感游戏的试玩版。在市场宣传方面，索尼也做好了全方位的准备。上市期间，索尼将会与可口可乐合作进行广告宣传，从11月开始，Move及其各种游戏的广告会被印到可口可乐旗下总共1.3亿瓶的各种饮料瓶上。

游戏名	发行商
体育冠军	SCE
EyePet	SCE
功夫骑士	SCE
一起来聚会	SCE
无限回廊II	SCE
Tumble	SCE
Hustle Kings	SCE
痛楚	SCE
电视超级明星	SCE
The Fight：Lights Out	SCE
射击	SCE
高速保龄球	SCE
暴雨	SCE
狡狐大冒险合集	SCE
歌星劲舞	SCE
小小大星球2	SCE
Beat Sketcher	SCE
泰格·伍兹的PGA巡回赛11	EA
玩具总动员3	Disney
指环王 阿拉贡的冒险	WBIE
Brunswick Pro Bowling	Crage
生化危机5 黄金版	Capcom
化解危机 毁灭风暴	NBGI
NBA 2K11	2K Sports
约翰·达利职业高尔夫	OG International
R.U.S.E.	Ubisoft
实况功夫	VAGC
致命捕捉 混沌之海	Crave
电子世界争霸战 进化	Disney

Move新作扫描

巫师冒险记

Sorcery

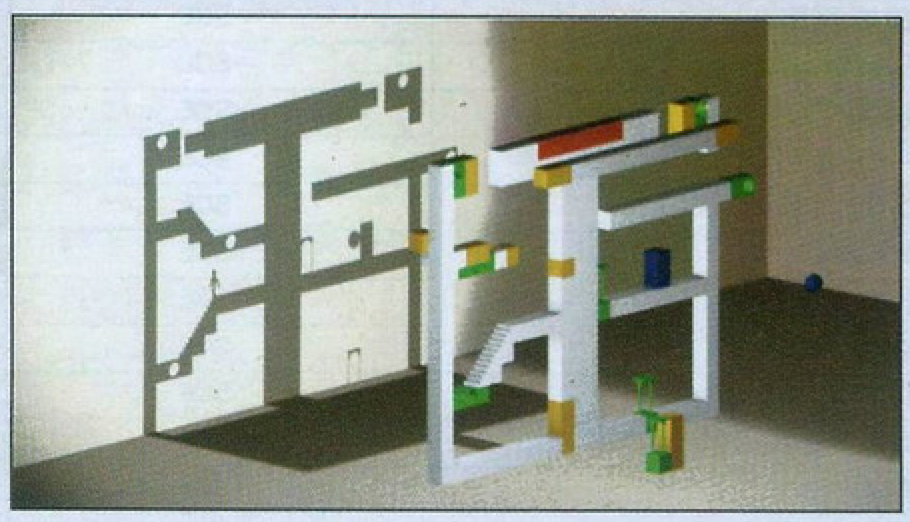


—— 预定2011年第二季度发售 ——

在游戏中，玩家扮演的是一位巫师的学徒。基本游戏方式是从环状菜单中选择魔法，然后挥舞Move手柄释放该魔法。根据挥舞手柄的力度，可以控制魔法的强度与方向。比如选择火焰魔法时，朝敌人挥手柄就会有一团火焰射向敌人，而如果是在自己的身旁画个圈，将会形成一道火焰之墙。你还可以将火焰魔法与风魔法结合，形成火焰龙卷，然后要导航手柄的摇杆控制火焰龙卷的前进方向。你还可以喝下魔法药水，把自己变成其他生物，比如老鼠。你要像摇晃魔法瓶一样摇晃Move手柄，然后模仿喝药动作。变成老鼠后，可以钻进一些小洞。可以变化的动物种类很多。此外还有一些实用型魔法，比如修补魔法可以将断掉的桥修好。

无限回廊II

Echochrome II



—— 预定2010年11月发售 ——

《无限回廊II》是一款简单而充满创意的游戏，在游戏中，Move手柄就相当于手电筒，将光照射到一系列的白色方块上，而这些白色方块投射到墙壁上的影子就成为主角前进的道路，玩家的惟一任务就是帮助只有一个剪影的主角抵达目的地。游戏中有很多隐藏的目标，只有形成特定形状的影子，才能发现该目标。关卡的名字往往就是影子形状的暗示，比如"微笑会带来好运"的关卡中，在墙壁上照射出一张笑脸状的影子，就会出现出口。本作总共约有100个关卡，还有一个关卡编辑器，玩家可以设计出自己的关卡，而且可以将关卡上传到网上供其他玩家分享。

歌星劲舞

SingStar Dance

—— 预定2010年10月1日发售 ——

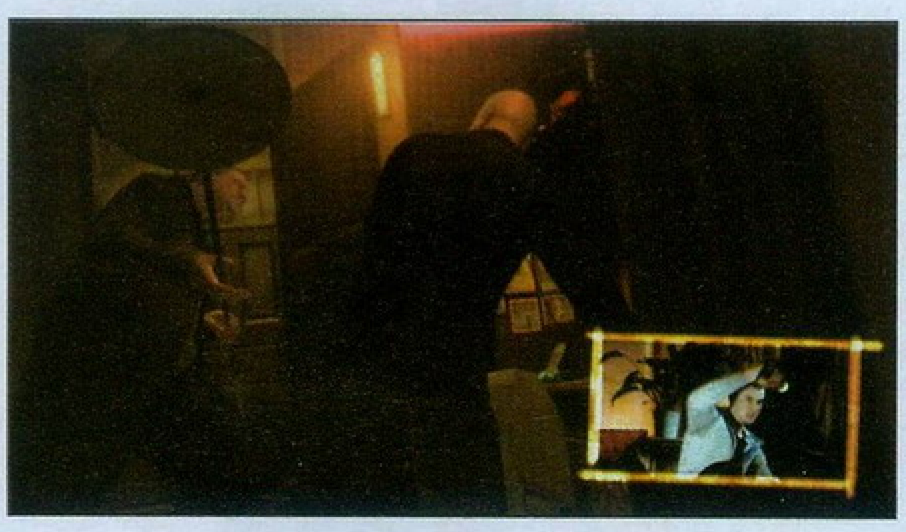
本作是一款加入跳舞功能的卡拉OK游戏。每一首歌曲开始演唱时，画面中会出现舞者的轮廓，玩家根据舞者的动作进行模仿，歌曲结束后系统会根据玩家的动作准确度打分。由于摄像头难以识别腿部动作，因此是以手部的动作为主。不过与Wii上只要小幅度移动遥控器手柄就可以成功的跳舞游戏不同，在《歌星劲舞》中确实需要玩家全身动起来。本作收录了50多首对应Move体感功能的歌曲，这些歌曲也会在《歌星》专用网络服务SingStore中提供收费下载。

暴雨

Heavy Rain

—— 预定2010年10月发布 ——

通过秋季发布的补丁，《暴雨》将成为一款Move对应游戏。人物的移动依然是用摇杆，画面中还会出现转半圈、推拉等动作提示，不过这次是通过Move手柄进行体感模仿。



生化危机5 黄金版

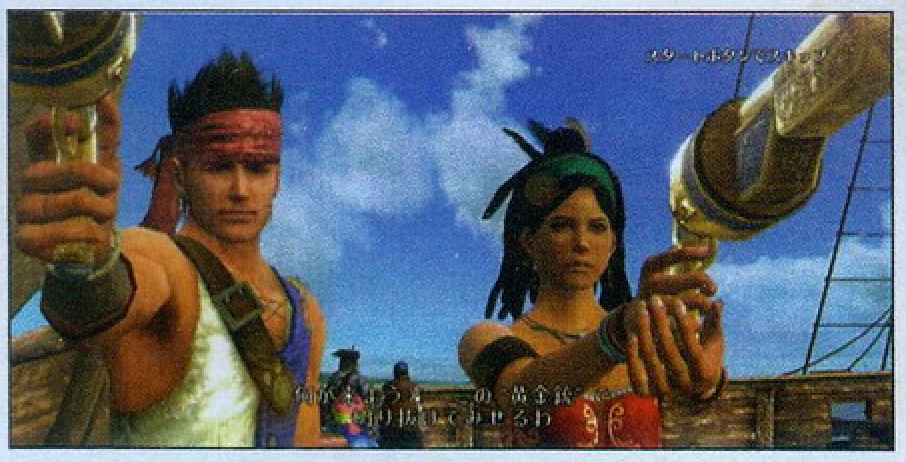
Resident Evil 5: Gold Edition

—— 预定2010年9月19日发布 ——

与《暴雨》一样，《生化危机5 黄金版》也将通过补丁的方式实现体感操作。游戏的操作方式与Wii版《生化危机4》相似，Move手柄用于瞄准，不过要按住扳机键之后才能瞄准，按动作键才是开枪。甩动一下手柄就可以换子弹，X键为奔跑。另外本作也有多种操作设置提供给玩家选择。

化解危机 毁灭风暴

Time Crisis Razing Storm



—— 2010年10月21日发售 ——

本作将会是NBGI著名光枪射击游戏"《化解危机》系列"历史上最火爆的一款游戏，支持1～4人玩，收录了街机模式、可以自由探索的故事模式、阻止犯人越狱的岗哨模式和在线对战模式(可8人对战)。这是系列历史上第一款可以全面破坏场景的游戏，玩家可以任意轰炸眼前的一切。本作还有一个"死亡风暴海盗"模式，玩家将扮演一位海盗，在大海上驾船搜索"海神之气息"，途中可以用船上的大炮轰杀怪物，还可以与朋友合作杀敌。本作还将收录2007年发售的街机版《化解危机4》。

Move英雄

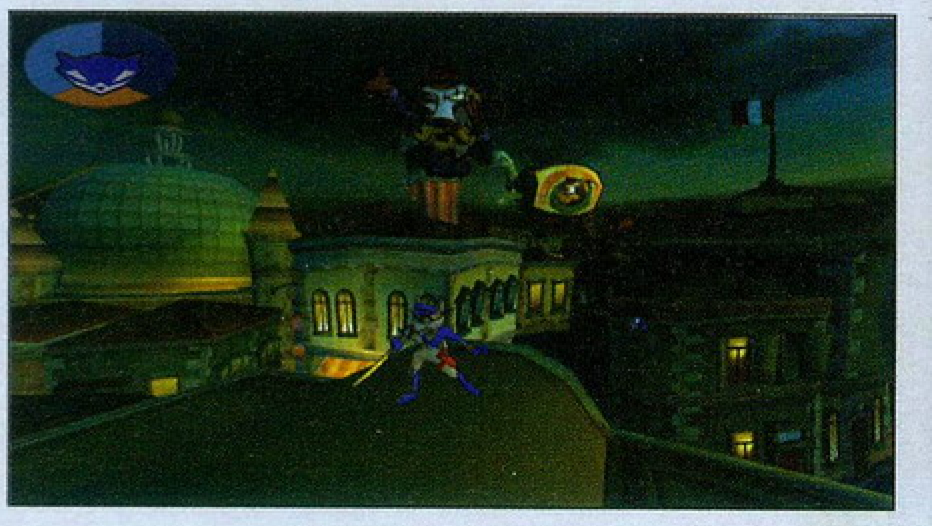
Heroes on the Move

—— 2011年发售 ——

这是一款收录了《狡狐大冒险》、《瑞奇与叮当》、《杰克与大斯特》等PS系独占大作角色的动作游戏新作，索尼将其游戏类型定义为"动作冒险聚会游戏"。本作需要同时使用Move手柄和导航手柄，挑战敌人和充满想像力的谜题。游戏支持1～2人玩。游戏讲述一个邪恶的力量正在入侵银河系，将瑞奇与叮当、杰克与达斯特以及狡狐所在的世界偷走了，而这些世界的居民变成了奴隶。于是我们勇敢的英雄们联合起来，为了保护银河而战斗。

狡狐大冒险合集

The Sly Collection



—— 2010年11月发售 ——

本作是PS2时代Sucker Punch经典平台动作游戏系列《狡狐大冒险》的高清化合集，其中《狡狐大冒险3》将会支持全3D画面。另外本作也收录了重新制作的一批利用Move进行体感操作的迷你游戏。本作的3D模式帧率为30帧，普通模式可以达到60帧。

神机情报站

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

新闻透视

NEWS REVIEW

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

独占反击战！PS3大量第三方独占内容公开

事件回放 今年E3展期间，索尼并没有太多惊爆消息公布，但是与屡屡发生第三方叛逃事件的往年相比，今年PS3受到了众多第三方的强力支持，公开了不少PS3的独占内容。SCEA总裁Jack Tretton说："'独占'是我最喜欢的一个新词。"

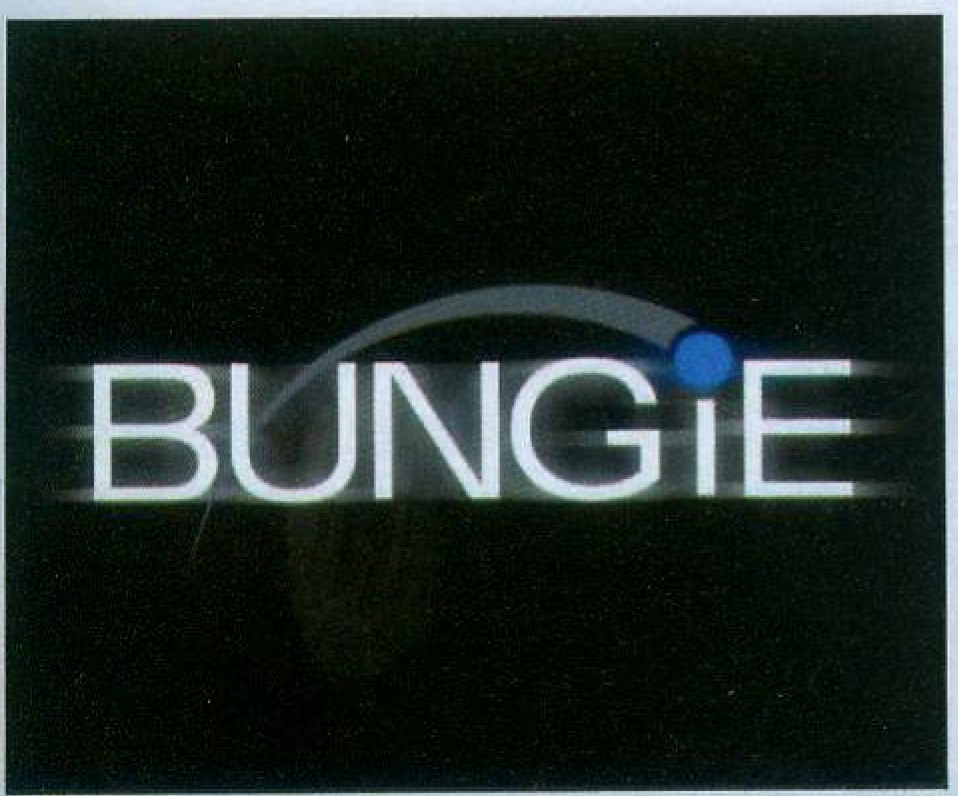
对PS3支持力度最大的是EA。将于10月12日发售的《荣誉勋章》PS3版会独家赠送PS2游戏《荣誉勋章 前线》的高清重制版。本作将会有丰富的人物定制选项，每个角色还有隐藏的大胡子可选。现场公布了一个位于阿富汗的Korengal Valley多人模式地图。EA的《死亡空间2》也有PS3版独家内容：Wii的光枪射击型游戏《死亡空间 血统》将会改造成以Move操作之后免费赠送给限定版购买者。

令人意外的是，过去曾多次奚落PS3的Valve公司创始人Gabe Newell也走到索尼发布会的演讲台上，表明了Valve今后将全面支持PS3的立场，原本为X360独占的《入口2》确认也将推出PS3版，预定于2011年内发售。Newell表示"PS3是最适合《入口2》的平台"。

育碧将会为PS3带来《刺客信条 兄弟会》的独占任务，该作的公测仅在PSN上进行。Take-Two的《黑手党II》也将为PS3带来独占下载内容，其中收录了大量新任务，以及流程达到好几个小时的街机模式。

背景解析 过去几年，微软花了大笔金钱从第三方那里收买独占游戏和独占内容，瓦解了索尼在PS2时代建造的强大独占游戏阵容。不过到最后，X360的第三方独占游戏数量与质量也不算太高，多数独占游戏最终都推出了PS3版。在跨平台已经成为标准的现在，不管是微软还是索尼，都很难再获得大作独占权。所以对于独占的争夺转为"独占部分内容"。PS3装机量提高后，很多跨平台游戏的PS3版销量都超过了X360版，这是第三方愿意为其提供独占内容的主要原因。PS3版拥有独占内容，意味着这些游戏将会以PS3版为主力。EA、育碧、Valve的强力支持表明他们看好PS3的后势发展。

《光环》开发商未来大作将登陆PS3！



事件回放 AB宣布与《光环》开发商Bungie公司签署了十年的独家发行协议，Bungie正在开发的某个巨作系列将由AB全球独家发行。据Bungie的社区经理Brian Jarrard透露，Bungie早在一年前已经开始四处与发行商接洽，去年中开始与AB谈判，今年3月底签署了初步协议，到声明发布当周才签署了长期的正式合同。AB首席运营官表示，Bungie的这个游戏系列将会在所有平台上推出，将会是一个与《光环》一样的顶尖大作。这就意味着，PS3玩家将有机会玩到Bungie的最新大作。

在AB与Bungie签约的消息公布后，SCE美国分公司公关部主管Patrick Seybold立刻发表回应，他在微博中留言说："将Bungie创新思想与惊人才华与PS3的强大性能结合，将会带给PS3玩家类似于《光环》的体验。"之后SCE的官方声明中说："Bungie与AB的合作是全球玩家的重大胜利。"Bungie设计主管Joseph Staten表示，跨平台政策可以让他们的游戏被更多玩家玩到，Bungie已经招聘了熟悉PS3游戏开发环境的工程师，AB也将向他们提供技术支持。

背景解析 据FASA、Ensemble等多家被微软解散的工作室人员透露，微软对游戏工作室的管理不善，工作室与集团公司之间存在文化上的冲突，这已经导致微软失去了大量人才。3年前离开微软的Bungie，如今终于正式走向跨平台之路，而PS3玩家终于可以实现过去不敢想像的愿望——玩到《光环》开发商的游戏。Wedbush Morgan分析家Michael Pachter认为，《光环3》销量超过千万，而实现跨平台后，预计PS3/X360版总销量可以超过1500万套。Pachter认为由AB发行的第一款Bungie游戏将于2011年发售，今后以两年一款新作的速度推出。据透露该作2007年初就开始进行初期规划，2009年已经做出一个演示DEMO。

《MGS5》or文字AVG？小岛秀夫新作迷雾重重

事件回放 最近小岛秀夫接受了Enterbrain社长浜村弘一的采访，在访谈中提到了他的下一个项目。他表示这款游戏的细节大部分已经确定了，但是最近又出现了一些动摇。

小岛秀夫说，6月份从E3展归来后，他改变了心意，想要改变当初的构想，制作完全不同的内容。小岛秀夫说："对于我开发的下一款游戏，有可能是《MGS5》也有可能是一款原创新作。我只有这两种选择。"小岛秀夫表示，这款游戏的引擎已经做好并且可以正常使用了，而且已经将小岛组的主力干将派到这个项目上来。对于这款游戏的发售时间与对应平台，小岛秀夫惟一的回答是"它不可能用3年的时间去开发"，他表示目前欧美的游戏开发速度都在加快，Konami也要加快效率。

◀ 蚱蜢工作室的须田刚一（左）、5pb社长志仓千代丸（中）与小岛秀夫（右）。

另外，日本游戏开发商5pb社长志仓千代丸在日本4Gamer网站采访时透露，他正在与小岛秀夫联合开发一款文字AVG新作，这将会是文字AVG的新突破。

背景解析 从年初开始，小岛秀夫一直在暗示他正在开发某种全新类型的游戏，从各种迹象来看，他正在开发的游戏可能不止一款，同时制作文字AVG和《MGS5》也不是没有可能的。对于文字AVG这种类型，小岛秀夫并不陌生，他的早期代表作之一《Snatcher》就是一款文字AVG。至于《MGS5》，虽然《潜龙谍影崛起》都还遥遥无期，不过《MGS》主系列肯定还是要延续下去的，毕竟《MGS4》还有将近500万套的销量。

SCE巨亏400亿日元，PS3仍在出血

事件回放 索尼发布的财报显示上个财年(2009年4月1日～2010年3月31日)，索尼集团的销售收入为7万2140亿日元，总亏损为406.6亿日元，比去年的亏损985.9亿日元确实有了很大的好转，但销售额降低了5000多亿日元。

游戏事业仍然是索尼的主要亏损源。SCE所属的网络化产品与服务部门销售收入从前一个财年的1.76万亿日元降低到1.58万亿日元，不过运营亏损也从874亿日元减少到831亿日元。SCE方面表示，游戏销售额的降低主要是由于汇率变动所致，还有就是PSP硬件销量与PS2软件销量的降低，而PS3的软件销量有较大幅度的提升。该年度PS3销量达到了1300万套，比上个财年增加了将近300万套，PS3累计销量已达3570万台，软件累计销量为2.9亿套。PSP的销量却从1410万台大幅跌落至990万台，累计销量为6150万台。PSP的财年软件销量为4440万套。而PS2的销量从790万台小幅降低到730万台，累计销量为1亿445万台，财年软件销量3570万套。

背景解析 去年平井一夫曾多次强调，SCE最大的目标是在2009～2010财年内实现扭亏为盈，可惜的是，虽然PS3的软硬件销量都大幅提高，但盈利目标再次落空。不过比起年初的预测，索尼的实际业绩已经有所好转。今年2月，索尼曾预测全年将亏损700亿日元。不可否认的是，PS3的亏损仍然是索尼集团亏损的重要原因。平井一夫承认，目前PS3仍未走出亏损状态。不过索尼网络化产品与服务部门的亏损并非完全来自SCE，该部门还囊括了VAIO电脑等部门。索尼预计本财年可实现扭亏为盈，盈利达到500亿日元，销售收入7.6万亿日元。但是PS3能否开始盈利仍是未知数，索尼表示其网络化产品与服务部门预计仍然会继续处于亏损状态，不过亏损额会进一步降低。

千呼万唤始出来，《GT赛车5》发售日确定

2005年PS3公开时就已经公布的《GT赛车5》，让玩家苦等了5年之后，总算是确定了发售时间。在索尼的E3展前发布会中，播放了一段画面惊人《GT赛车5》最新预告片，然后直截了当地出现了发售日期——2010年11月2日！制作人山内一典在记者采访时表示，游戏完成度已经超过90%，有140多名精英开发者全力进行最后的冲刺工作。

本作将会推出一个售价99美元的收藏版，采用豪华包装，赠送一辆1：43比例2009尼桑GT-R Spec-V赛车模型、钥匙扣还有一本300页的"车迷宝典"。另外还可下载5辆专属赛车。

背景解析 《GT赛车5》是"《GT赛车》系列"开发周期最长的一作，除了PS3游戏开发难度高，以及游戏本身内容太多之外，还有一个重要原因是Polyphony Digital在本作开发期间还制作了一个PSP版的《GT赛车》。此外也有传闻称制作3D模式是该作多次延期的重要原因。不管怎样，漫长的开发周期换来的是丰富到可怕的游戏内容，在E3展期间还公布了赛道编辑器、卡丁车模式等全新内容。

Insomniac签约EA，走向跨平台

事件回放 就在Activision宣布与Bungie签约的不到一个月后，EA宣布其Insomniac达成合作协议，将由其发行Insomniac开发的一款跨平台游戏。EA Partner向Insomniac提供了十分诱人的条件，Insmoniac将拥有自己作品的版权。

Insomniac曾为索尼打造了《小龙斯派罗》、《瑞奇与叮当》、《抵抗》等游戏系列，过去一直被误认为与顽皮狗一样是索尼旗下的工作室，而实际上Insomniac一直都是独立开发商。Insomniac创始人Ted Price发表声明，表示此举并非背叛索尼，Insomniac将继续为索尼开发游戏，今后《抵抗》和《瑞奇与叮当》可能仍然会由他们开发，而这两个系列的版权属于索尼，因此仍然会是PS系主机独占。Insomniac的跨平台游戏将会是一个完全新作。尽管如此，SCE全球工作室总裁吉田修平对此事表示惋惜，不过他强调这对于PS3玩家没有任何损失。

背景解析 EA与AB之间的争霸战正在激化，双方都在到处争抢名开发商，之前EA也曾与Bungie洽谈，可惜被AB捷足先登。EA旗下的EA Partners致力于与独立游戏开发商合作，为其提供游戏开发资金与发行资源，获得其大作发行权。之前EA Partners向《使命召唤》开发者们成立的重生工作室提供优厚条件，并允许其拥有自己作品的知识产权，从而获得了代理发行权。对于SCE来说，失去Insomniac的作品独占权确实令人惋惜。过去SCE已经把顽皮狗、Zipper Interactive等重要开发商都收购到麾下，不知为何却漏掉了Insomniac，也许是因为这家以待遇出众著称的开发商想要确保自身企业文化不受影响。

E3 2010圆满落幕，id《狂暴》载誉而归

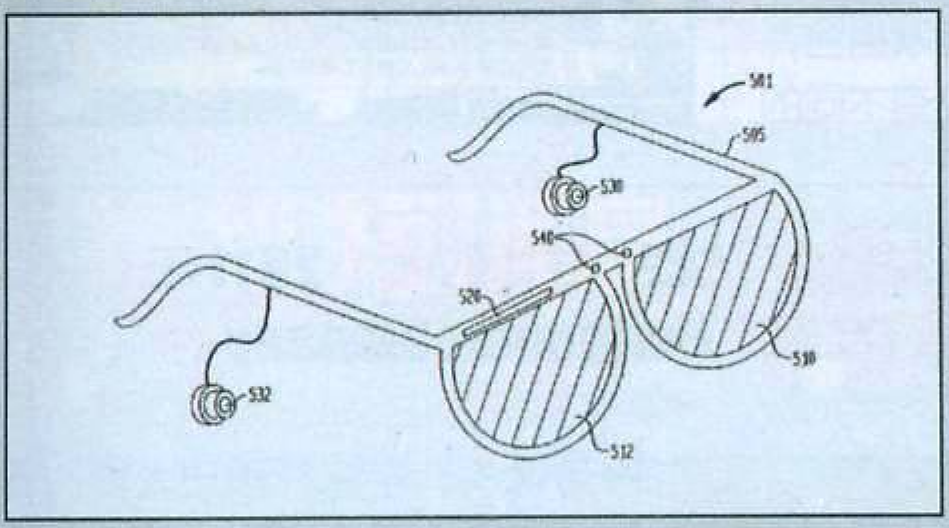
事件回放 E3展主办方“娱乐软件协会”(ESA)宣布，E3 2010的参展商数量达300家，有来自全球90多个国家的4万5600名行业内观众到访，比去年多了4600人。同时，ESA宣布明年的E3展举办时间为2011年6月7日至9日。

ESA还公布了E3的权威大奖“游戏批评家大奖”的评选结果，今年有31家主流媒体和专业游戏媒体参与评选，获得最高荣誉的是任天堂3DS，游戏方面的大赢家是id Software的最新作《狂暴》(Rage)，它获得5项大奖提名，最终获得三个奖项，分别是“最佳家用机游戏”、“最佳动作游戏”和“画面特殊成就奖”。

背景解析 《狂暴》是首款使用id Software第五代引擎技术开发的游戏，该引擎的特点是让游戏开发者能够尽情使用大量高解析度贴图，带来完美逼真的游戏画面。而使用该引擎的游戏由于要使用到大量贴图，因此容量会非常庞大，因此id创始人约翰·卡马克曾表示PS3的蓝光光碟是最适合该引擎的媒介。X360版为了控制游戏容量，不得不对贴图解析度进行压缩。所以对于这款E3 2010最佳游戏，PS3版将会是玩家的首选。

一机两用！索尼神奇新技术亮相

事件回放 最近一批来自索尼的新专利申请资料出现在网上，从这些专利的描述来看，索尼的



快门式3D眼镜不仅能够让玩家看到3D画面，而且还有一种极为独特的功能——让两个玩家在同一个电视屏幕上看到完全不同的图像，这种功能可以用来取代分屏模式。

快门式眼镜可以通过镜片上黑色液晶的开启与关闭过滤掉不同的帧，让左右眼看到不同角度的图像，从而实现3D画面。而索尼的这种技术则是让一副眼镜过滤掉奇数帧，另一副眼镜过滤掉偶数帧，这样两个玩家就可以看到完全不同的画面。在进行双人游戏时，PS3可以将A玩家与B玩家的游戏画面交叉呈现，两个玩家就可以在同一台电视机上看到全屏的、只属于自己的游戏画面。而且眼镜上还带有耳塞，两个玩家听到的声音都是完全分离的。这种功能实际上就相当于把一台电视当作两台用。不过前提是这必须是一台3D电视。

背景解析 在PS和PS2时代，分屏模式几乎是多人游戏的首选。而随着网络的普及，分屏模式的存在意义越来越小。不过和朋友坐在一起对战的乐趣是网战无法取代的，但是分屏之后的画面确实有碍观瞻。索尼的这种技术让3D电视发挥了额外的价值，说不定会成为玩家添置3D电视的一个重要理由。

新品亮相 GAME DEBUT

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

特别篇 PS3的独占力量

如龙新作

发行商 | SEGA　发售时间 | 未定

《如龙》制作人名越稔洋透露，一款PS3独占的《如龙》新作正在开发中，至于是否命名为《如龙5》尚未确定。本作与《如龙》主系列存在关联，系列的人气角色真岛吾朗将会是可操作角色。

在世嘉公布的本作设定图中可以看到真岛吾朗和桐生一马手持枪械，显然本作会更加注重武器的使用，极有可能会是一款动作射击游戏。此外本作的格斗手感也和过去有很大的不同，游戏

将以“破坏”为主题。“《如龙》系列”一直难以打开欧美市场，面向欧美玩家的口味进行尝试性改革也是必然之举。名越稔洋表示将会在今年的东京游戏展期间公布本作详情。

第二国度 白色圣灰的女王

发行商 | Level-5　发售时间 | 2011年

Level-5于6月24日召开新闻发布会，在公布NDS版《第二国度 漆黑的魔导士》发售日的同时，意外公布了PS3版《第二国度　白色圣灰的女王》。《第二国度》是Level-5继《莱顿教授》、《闪电十一人》之后的第三个大作品牌，Level-5社长日野晃博表示，《莱顿教授》是女性向，《闪电十一人》是低龄向，而《第二国度》是一个同时面向儿童与成人的“全年龄”作品，将会是Level-5最重要的一个新品牌。

为了让成年玩家更深入地感受它的魅力，Level-5决定制作PS3版。从副标题的差异就会知道，PS3版与NDS版虽然是采用相同的故事背景，但是会有不同的内容展开，游戏系统与剧情方面都会有很大的不同。在现场公布的首个预告片中，重点强调了PS3版的实际游戏画面与动画几乎没有分别。擅长卡通渲染技术的Level-5将会带给玩家手绘动画片般的完美视觉体验。

烈火战车

发行商 | SCE　开发商 | 吃睡玩
发售时间 | 2011年

《烈火战车》是《战神》制作人David Jaffe在PS时代的成名作，当时该系列的主要作品销量都在一两百万套以上。在PS3上重生的《烈火战车》被作为E3 2010索尼发布会的压轴戏公开，将会是明年的PS3重点大作。

目前演示的组队死亡竞赛中，玩家可以驾驶直升机，第二个玩家使用机关枪朝街道下方扫射，可以看到场景惊人的可破坏程度。在地面上也有火爆的载具可用，比如驾驶摩托车还可以拿出巨大的电锯杀敌，还可以把摩托车开上屋顶。普通战车上更是搭载了链式机枪和火箭炮，足以将一些小点的楼房炸塌。全新的“核武器模式”是本作的卖点，这也是一个在线多人模式，同时在线人数超过30人，可以进行战队之间的对决。本作还有2～4人的线下分屏模式。

机车风暴 启示录

发行商 | SCE
开发商 | Evolution Studio　发售时间 | 2011年

继峡谷与丛林之后，《机车风暴》将带你经历《2012》般的地震灾难。本作发生在融合了旧金山和洛杉矶特点的“The City”，围绕三名车手在该市的惊魂48小时。制作人介绍说：“这并不是末日之后的世界，它就是末日。你将会见证末日的到来，这是一个生存型赛车游戏。”

每个角色对应一种游戏难度，“菜鸟”是最低难度，“幸存者”是终极难度，“大狗”是高难度。每个角色所经历的流程并不相同，不过会有不少交叉点。三位主角来到The City时，发现肆虐该城的不仅是天灾，还有人祸。城市里有两大势力正打得不可开交，雇佣军与不愿离开城市的“疯子”们彼此对决，前者使用高科技武器，后者使用燃烧瓶和各种自制武器。当你开车穿过街头时，很可能会卷入到他们的争斗中，使你的比赛过程更加危机四伏。你可以做出反击，甚至可以开车碾压敌人。

本作还首次加入了午夜赛车，并支持16人在线比赛，以及线下四人分屏比赛。在比赛中可以下注，赢得大量奖金后可以购买更强的零部件或者新赛车。

剑与魔法与学园3

发行商 | SCE
开发商 | Acquire　发售时间 | 2010年9月

剣と魔法と学園モノ。3®

Acquire的人气3D迷宫探索RPG系列最新作将于秋季在PS3和PSP上同时发售。与过去一样，玩家可以根据自己的喜好选择不同种族和性别的角色，而本作中可选的角色造型更是超过7.5万种。本作追加了新的选修学科，甚至可以让武士与盗贼组合，实现取长补短。不同的学校有不同的科系，甚至还有被称为“弟/妹”、“暴躁”的古怪学科。另外一个重大创新是可以自己作图分配各角色的相性，相性好可以获得升级或技巧发动等好处。

杀戮地带3

发行商 | SCE　开发商 | Guerrilla
发售时间 | 2011年2月

全面对应PlayStation Move和3D立体画面的《杀戮地带3》是E3 2010期间最受关注的PS3游戏之一。由于顽皮狗工作室对本作提供了技术援助，因此在游戏画面上，本作比之前又有了明显的进化。在E3演示的3D模式画面非常流畅，临场感极强。

本作将增加不少新武器和道具，最令人关注的是能让玩家浮空飞行的小型喷气机，按L1键就可腾空而起，然后在空中短途飞行。本作也增添了不少强力武器，其中移动火箭发射器WASP可以在不到一秒钟的时间内发射9枚导弹，能够瞬间消灭海尔干的坦克军团。当然，如此强力的武器能够用到的机会不多，而且子弹有限。本作的近距离战斗系统有较大的改变，玩家可以一刀插入敌人的眼珠，再将刀旋转一圈，一举消灭对手。

旅程

发行商 | SCE　发售时间 | 2011年
开发商 | thatgamecompany

继《Flow》、《Flower》之后，华人制作人陈星汉将带来又一款充满艺术气息的新作——《旅途》，这是thatgamecompany首次制作带有网络多人模式的游戏。

陈星汉想要在本作中表现出来的是一种人类在大自然面前的渺小感，在《旅途》的开始，眼前绵延开来的沙丘就给人以浩瀚与孤寂感。主角是一个穿着斗篷、造型有些抽象的人物。游戏中使用六轴手柄的动作感应功能移动镜头，左摇杆移动人物，还有一个专门用来唱歌的键。茫茫的沙丘会和海面一样泛起波浪，你可以像冲浪一样在沙丘上滑行。在旅途中会碰到一些石头，触碰之下将会发出亮光。某些石头上有一些象形文字，通过这些线索可以逐渐了解本作的故事，所有的故事都是通过画面来讲述，没有任何台词。场景中有一些旋涡一样旋转的碎片，它们就相当于金钱，而且还可以让主角具有飞翔的能力。

本作最特别之处就是网络模式。联网后冒险途中会碰到其他玩家，每次最多碰到一个，你可以与对方一起旅行。由于没有聊天功能，所以只能用唱歌键来进行情感交流，你可以与对方成为朋友，也可以将其视为敌人。

新闻大杂烩 VARIETY NEWS

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

数字串烧

65% 最近市调机构尼尔森对消费者购买PS3的原因进行了调查。结果表明，65%的玩家选择PS3的首要原因是蓝光电影播放功能，其次是“最近的降价使该主机达到了我能接受的价位”(63%)，其他主要原因包括“我喜欢它的游戏阵容”(62%)、“从PS2升级到PS3”(62%)、“朋友有PS3，想跟他们联机一起玩”(56%)，为了某款特定游戏而购买PS3的仅占12%。

500万 Take-Two宣布《荒野大救赎》的出货量已经超过500万套，

实现了可观的利润。之前Rockstar方面曾透露该作开发成本高昂，销量要达到400万套才能收回投资。另外Take-Two表示《横行霸道IV》仍在持续热销，目前累计销量已经超过1700万套。

5000万 索尼宣布PSN用户数量已经超过5000万，PS3与PSP总计销量超过9700万。在PS3上对应网络功能的游戏已经超过960款，PSN上可供下载的网络内容超过7万种，总下载次数超过10亿。另外Home的用户超过1400万，有1.1万种虚拟道具可用，300多个虚拟空间可以探索。

8.16亿 根据最近日本企业界的一项新规定，凡是董事会成员中年薪超过1亿日元的，必须向公众披露。而根据索尼披露的数据，索尼社长霍华德·斯金格年薪为8.16亿日元，首席财务官大根田伸行也有1.64亿日元的年薪。虽然索尼持续巨额亏损，斯金格的年薪之高却在日本企业界位列前茅。

与之形成鲜明对比的是，利润丰厚的任天堂给岩田聪的年薪只有1.87亿日元，宫本茂为1.26亿日元。Square Enix社长和田洋一年薪为2.4亿日元，Sega Sammy社长里见治年薪为4.35亿日元。

流言蜚语

《古墓丽影》走向日本?

之前曾有传闻称水晶动力工作室正在开发一款重塑《古墓丽影》的游戏，将围绕“年轻而涉世未深的劳拉·克劳馥”。曾在水晶动力工作室担任美术师的Joel Boucquemont最近在其个人网站中公开了一批设定图，其中出现了劳拉在日本街巷中行动的场面。据称随着《劳拉与光之守护者》开发工作的完成，水晶动力工作室目前已经在全面进行本作的开发。

《ICO》即将高清化?

据传Team ICO正准备在2011年第一季度推出《ICO》与《汪达与巨像》的高清版，而且与《战神I+II合集》一样是采用一张蓝光碟同时收录两款游戏的

方式。索尼很可能会将该作作为Team ICO新作《最后的守护者》的预热。亚马逊法国分站已经开始接受该作的预订，价格为69.96欧元，其提供的上市时间信息为2011年6月。此前制作人上田文人曾经表示很有兴趣将这两款PS2经典游戏高清化移植到PS3上。相信今后会有越来越多的PS2经典游戏推出PS3高清合集。

神机短消息

■索尼于7月5日宣布，160GB与320GB新版超薄PS3将于7月29日起在日本上市。160GB版定价为29980日元，320GB版为34980日元。两个版本都提供了标准的木炭黑款式，160GB版还将推出白色款式。至于现有的120GB型号今后将会停产，现有存货的定价将会改为开放价格。

■索尼从5月份开始启动"PlayStation Protection Plan"(PS保护计划)，将会有偿延长PS3与PSP的保修期。想要把PS3保修期延长一年的玩家需要额外缴纳44.99美元，而延长两年为59.99美元。

■最近在《潜龙谍影 和平行者》的一个发售庆祝活动中，Konami发言人透露他们很有兴趣通过PSN推出该作的PS3版，并实现在线多人模式。

■据《洛杉矶时报》报道，索尼电影目前正在为《未知海域》的电影版甄选导演，最有可能执导该片的是David O. Russell，他的代表作是2004年的喜剧电影《我爱哈克比》(I Heart Huckabees)。

■据好莱坞方面的消息，《暴雨》电影版招标已基本结束，Unique Features公司可能将会拍摄该片。

■X360限期独占的《现代战争2》资料片Stimulus Package在PSN上推出后，首周下载量突破了100万，创造了PSN的首周下载量新纪录。

■咨询机构Strategy Analytics最近的一份统计分析报告指出，2010年第一季度，PS3在全球市场上的占有率提高到31%。预计今年PS3销量将达1400万台，Wii为1750万台，X360为1050万台。

■最近《GTA》开发商Rockstar开始为一款新作招聘物理程序师，这款新作不仅有PS3、X360和Wii版，也将有PSP和NDS版。

■PS Home开发商Veemme的Kierk Ewing透露，今年末Home结束了两年的公测之后，将会进入正式运营阶段。

■《暴雨》制作人David Cage目前正在开发一款新作，暂定名为《地平线》(Horizon)，这将会是一款科幻题材的游戏，故事围绕一对20多岁的夫妇。本作预计仍然将由索尼发行。

■索尼将于今年秋季推出PS3立体声系统，定价为19800日元/199美元/199欧元。这是为了正在实现3D化的PS3准备的一套具有强烈立体声效果的音响设备，它使用了索尼的S-Force PRO前端环绕立体声技术，只需一个前端扬声器，就能形成环绕于整个空间的立体声效。这套音响是由SCE的游戏音效设计专家们与索尼的音响设计专家合作开发，带来最出色的游戏立体声效果。玩家也可以用PSP连接该音响。

■SCE全球工作室总裁吉田修平日前透露，平井一夫成为SCE社长后做的第一件事就是让全球工作室参与到硬件开发，索尼的新主机采用了游戏开发者全面参与主机开发的新方式，确保新主机有良好的游戏开发环境。

■据日本媒体报道，《尼尔》开发商Cavia即将关门大吉，该公司员工将由其母公司AQ Interactive接收。

PSN近期下载推荐

文 八重樱 美编 anubis

关于索尼将会推出 PSN 付费服务的传闻早而有之，但直到本届 E3 才守得云开见月明。新的付费服务系统名为 PlayStation PLUS，相关服务已经在各服开通，成为会员后即可免费试玩完整版游戏、下载免费道具和购买折扣商品等等，但需要注意的是各个服所提供的商品均不尽相同，玩家势必要在各服之间作出取舍。

既然索尼已经向着收费业务迈出了历史性的一步，今后理应会在 PlayStation PLUS 上多下功夫。如果能做到第一时间提供热作的 DEMO，或是多放出一些一线游戏的免费完整版，而不是仅用三流之作打发玩家，亦或是在折扣优惠这类惠民政策上再宽松些，想要牢牢掌控住核心玩家的腰包倒也不是什么难事。但另一方面，我们仍然殷切地期盼着索尼能早日将悲剧的联网改善一下，纵使是将其加入 PlayStation PLUS 业务中，相信大部分玩家也都会心甘情愿地买账的。

PlayStation PLUS各服会费对比

	30天	一年
港	38港币	233港币
日	500日元	5000日元
	三个月	一年
美	17.99美元	49.99美元
欧	14.99欧元	49.99欧元

汇率参考：1港元=0.87人民币/1日元=0.078人民币/1美元=6.77人民币/1欧元=8.75民币

从这张表格我们可以明显看出，港服的会费最为便宜，但内容很虚，头两期的游戏难以让人心生购买欲望。相比之下，美服和欧服则要实惠许多，美服是买一年送 3 个月，相当于 50 美金买 15 个月的会员资格，平均一个月 3.4 美元；欧服的优惠活动是在 6 月 29 日至 8 月 3 日期间购入整年服务的话，即可免费下载《小小大星球》的完整版，注意，这个完整版下载之后是完全归玩家所有的，不再受 PlayStation PLUS 会员资格限制。

PlayStation PLUS服务详解

PlayStation PLUS 大体可分为定期更新服务、不定期更新服务和系统服务三大类，更新日期为每个月的第 3 个周三，各个服所更新的内容都不尽相同。PlayStation PLUS 的会员服务到期后会自动从用户的电子钱包或信用卡中扣除下月会费，所以如果你只是想爽一个月看看或是只打算在自己有爱的游戏身上下血本的话，千万记得要将自动预付功能调为“关”。下面小编将针对港服 PlayStation PLUS 的各项服务加以详细解释：

制品版游戏试玩

制品版游戏试玩是 PlayStation PLUS 力推的服务，每一期索尼都会提供一款完整版游戏供玩家免费下载试玩，玩家下载之后可在 30 天内启动，即便会员资格在这 30 天内取消，仍不会影响到游戏的正常运行。但正所谓天下没有白食的午餐，如果你以为每个月只用花几十块就可以把游戏玩到爽，那就大错特错了。毕竟索尼的目的是通过一点小甜头来吊足玩家的胃口，好让玩家掏更多的钱去购买制品版的使用权。PlayStation PLUS 所提供的制品版最多只能试玩 1 小时，试玩时间结束后如果玩家还想继续的话，那就只能乖乖掏更多的钱了。幸运的是，玩家在试玩期间保存的游戏资料和获得的奖杯都可以继承，至少不用再做一遍重复劳动。

免费游戏下载

免费游戏下载和制品版游戏试玩差不多，虽然少了“1 小时试玩”这个时间限制，却多了会籍这道门槛。进入游戏后会自动验证玩家的 PlayStation PLUS 会员资格，如果仍在有效期内便可尽情畅享，反之则无法启动游戏。显然，制品版游戏试玩和免费游戏下载是在两个方面去拉动玩家消费，前者是要玩家花钱购买喜欢的游戏，而后者的目的则是为了让玩家维持会籍。当然，这些手段多少都有些“半强迫”的味道，真正能令玩家心甘情愿掏钱的还是要看索尼打算提供哪些游戏下载，如果一直都靠些不入流的作品来打发会员，想必也没多少人会愿意继续买账了吧。

免费道具下载

免费道具下载可能是目前 PlayStation PLUS 最吸引人的服务了，可供下载的道具包括个人形象、PS3 主题等内容，其中有不少内容都可以永久保留，并不会随会籍的变动影响到使用。本期免费道具下载提供的就是一套多罗电视台的特选个人造型，想必不少玩家已经是心动不已了吧？

折扣优惠

顾名思义，折扣优惠指的就是会员可以用更为便宜的价格去购买付费商品，例如完整下载版或追加下载包等，折扣优惠最高可达 50%。

优先体验

PlayStation PLUS 的会员还有机会体验热门游戏大作的试玩版或是 beta 版，以及其他独占内容。但请注意前缀词是“有机会”，也就是说并不是每个会员都可以在第一时间享受到大作试玩的……

自动下载

自动下载属于系统服务的内容，会员可以在 XMB 的选项中设定自动下载已购买的游戏和热门游戏的试玩，最多允许同时下载 3 个文件。不过老实说，这个功能真的是没太大作用……

PlayStation PLUS下载推荐

僵尸时代

所在服务器：港／美／欧

■期数：2010年7月21日～8月17日 ■售价：免费

虽然名字中带有“僵尸”2字，但游戏中出现的僵尸一改往日里阴森恐怖的造型，全部都以可爱的二头身出场，令人忍俊不禁。僵尸时常是成群结队地出没，因此如何利用手中武器智取胜利正是本作的乐趣所在。

垃圾桶

所在服务器：港／日

■期数：2010年7月21日～8月17日 ■售价：免费

口碑不错的下载游戏《垃圾桶》此番以“制品版试玩”的身分登陆PlayStation Plus，可惜的是最多只能在30天内试玩1小时（显然，这游戏根本没可能在1小时内通关）。这期间玩家可以存档并获得奖杯，但奖杯不会上传到服务器中。所以想增加自己的奖杯数，还是得老老实实地掏钱啊……另外，在日服上还提供了《垃圾桶》虚拟形象的免费下载。

胖公主

所在服务器：港／日

■期数：2010年7月21日～8月17日 ■售价：免费&1050日元

《胖公主》的游戏性自然无需多言，这次居然能出现在日服的制品版试玩名单中，让许多只闻其名未谋其详的玩家不禁跃跃欲试。但仔细看过日服的介绍便会发现，《胖公主》只提供了区区30分钟的免费试玩时间，更狠的是这30分钟还包括了你安装游戏和更新数据的时间……什么？你说这点时间够干个毛？没关系，索尼特别“贴心”地提供了购买服务，原价1500日元的《胖公主》现只需1050日元即可抱回家～美服和欧服中提供了优惠版《胖公主》扩展包，此外日服、美服和欧服会员均可免费下载青公主和红公主的两款虚拟形象。

最后的救世主

所在服务器：日

■期数：2010年7月21日～8月17日 ■售价：免费

《最后的救世主》是一款类似于贪吃蛇的休闲游戏，玩家将在高精细航拍的地图上将成百上千的人类从僵尸手中拯救下来。系统并不复杂，游戏难度也不高，但要想取得高分却并不容易，值得反复挑战。日服现供应该游戏30分钟免费试玩，当然，同《胖公主》一样，这30分钟也是从启动那一刻就开始算起的。

杀戮地带2 Steel&Titanium地图包

所在服务器：欧

■期数：2010年7月21日～8月17日 ■售价：免费

总结了这么多，不得不说目前PlayStation Plus提供的下载游戏大多数都比较鸡肋，就拿《杀戮地带2》的Steel&Titanium地图包来说，早已是去年就上市的产品，若是系列死忠粉丝想必早已入手，没有入手的恐怕也不会为了这个而入会。乍看之下似乎是捡了个大便宜，实则细尝便会察觉弃之可惜食之无味……（这套地图包是可以永久保存的，至少这点还算厚道）。

多罗电视台

所在服务器：港

■期数：2010年7月21日～8月17日 ■售价：免费

免费下载小纯、黑罗、皮尔、力奇和铃木的虚拟形象为己所用，供应期有限，下载回来就尽情享用吧。

Collison主题

所在服务器：港／美

■期数：2010年7月21日～8月17日 ■售价：免费

这套主题以炫动前卫的光线来展现近未来的奇幻色彩，既然是免费的，当然没理由不下载回来试用一下啦！

小小大星球 麻布仔动态主题

所在服务器：欧

■期数：2010年7月21日～8月17日 ■售价：免费

没有人能抗拒得了麻布仔的魅力！

完整版游戏

最终幻想IX

所在服务器：港／日

FINAL FANTASY IX

无需多言，《最终幻想IX》堪称是PS时代的扛鼎之作。特别是自从《最终幻想VII》和《最终幻想VIII》登陆PSN之后，9代的死忠们就在翘首期盼这一日的到来。游戏的售价为120港元，能和朋友一起合购的话将会更合算，花这点钱再体验一把曾经的感动绝对是相当超值的。

戴斯班克

下载服务器：港／美

DeathSpank

《戴斯班克》被形容成是《猴岛小英雄》与《暗黑破坏神》结合之后的产物，它的玩法类似于《暗黑破坏神》，玩家所扮演的英雄戴斯班克为夺回一件神器而踏上征途，一路上到处做任务杀怪升级刷装备。玩家可为戴斯班克同时装备四种武器，这些武器全部能实现即时切换，将不同的武器组合使用即可形成连击，对快速剿灭敌人起到很大帮助。另外升级后玩家可以选择英雄卡来强化戴斯班克，这点类似于天赋设定，是让英雄成为皮糙肉厚的近战肉盾还是靠着敏捷的远程攻击消灭对手于无形之中，全凭玩家自己抉择。另外，风趣幽默的台词对白也是本作的一大亮点，强烈推荐给喜欢该风格ARPG的玩家朋友们。

游戏体验版

凯恩和林奇2 伏天

Kane and Lynch 2 Dog Days

下载服务器：美／欧

《凯恩和林奇2 伏天》的DEMO同时出现在了美服和欧服上，但搞笑的是美服上该DEMO为PlayStation PLUS会员限定，欧服却是任何玩家均可下载，结果自然可想而知。显而易见，美服是打算将这款DEMO作为PlayStation PLUS的“优先体验”提供给会员玩家，但不知何种原因导致美服和欧服并未站在同一战线，这也就使得美服PlayStation PLUS中的《凯恩和林奇2 伏天》显得更为尴尬与无奈。

幻想传说 变装迷宫X

Tales of phantasia なりきりダンジョンX

下载服务器：日

本作是2000年在GBC上推出的《幻想传说 变装迷宫》的重制版，预计将于8月5日发售。最近日服正免费供应本作的试玩版给传说粉丝们享用。大家可以作为预热先用这个试玩版回忆回忆10年前的手感……值得一提的是，这个试玩版只提供10万个下载名额，一旦达到上限就会停止供应，所以感兴趣的玩家可要抓紧了。

游戏追加内容

魔塔大陆3

下载服务器：港／日

Artonelico 3

从7月13日起，《魔塔大陆3》每周都会放出若干下载包，这其中包括追加剧情“饵灵魅亚岛编”、HARVESTASYA的角色人格修正和系统主题。“饵灵魅亚岛编”是被分割成若干章节分期提供下载的，第一章节免费，从第二章节开始收费200日元。HARVESTASYA的角色人格修正是全部免费的，第一期供应的是“傲娇”，第二期是““腹黑娇”，如果下载安装后发现你并不喜欢这一人格，还可使用第一期提供的初始化补丁文件让HARVESTASYA的人格回复原始状态。

苍翼默示录 连续变幻

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT

下载服务器：日

7月初开始在PSN日服上陆续供应的一系列下载服务均为街机版《苍翼默示录 连续变幻》的内容，包括隐藏角色、追加系统语音、追加角色颜色等，售价在几十日元至几百日元间不等。虽然听上去不贵，但如果全部下载回来的话也会花掉不少银子，还望粉丝们理智消费才好。

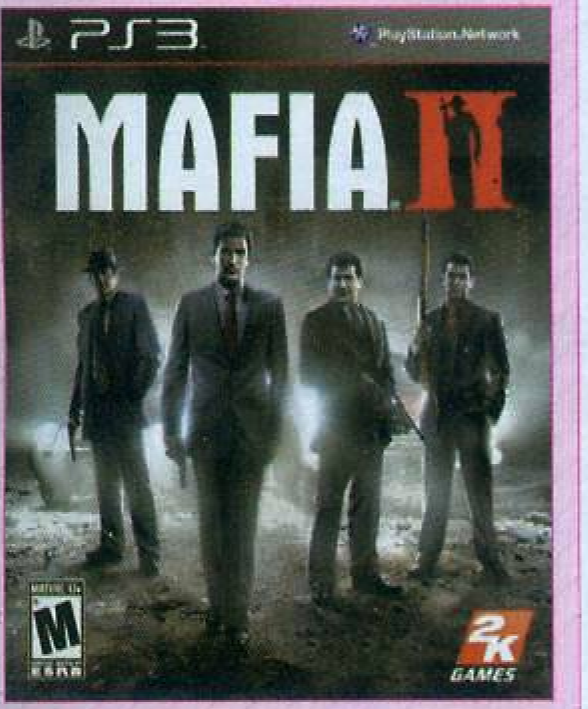
其他下载

《萌麻将萌将！》一口气提供了20张壁纸免费下载，喜欢日系美少女的玩家自然不能错过。其他既免费又有推荐价值的商品不多，好在付费版本也不是很贵，大家各求所需吧。

信息集结 特正集结 劲作集结 攻略集结

PS3 NEW GAME SCHEDULE 新作发售表

■辐射 新维加斯



■黑手党 II

■丧尸围城 2

■征服

日期	中文译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年7月					
29日	战国BASARA 3	战国BASARA 3	Capcom	动作	日版
2010年8月					
19日	超次元游戏 海王星	超次元ゲイム ネプテューヌ	Compile Heart	角色扮演	日版
19日	异世纪传说R	Another Century's Episode: R	NBGI	动作	日版
24日	喋血双雄2 伏天	Kane & Lynch 2: Dog Days	Square Enix	动作射击	美版
24日	黑手党 II	Mafia II	2K Games	动作冒险	美版
31日	丧尸围城2	Dead Rising 2	Capcom	动作冒险	美版
31日	鹰击长空2	Tom Clancy's HAWX 2	Ubisoft	射击	美版
2010年9月					
1日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作冒险	美版
7日	R.U.S.E.	R.U.S.E.	Ubisoft	即时战略	美版
10日	蜘蛛侠 破碎次元	Spiderman: Shattered Dimensions	Activision Blizzard	动作冒险	美版
16日	剑、魔法与学园 3	剣と魔法と学園モノ。3	Acquire	角色扮演	日版
16日	前线任务 进化	フロントミッション エボルヴ	Square Enix	动作	日版
16日	功夫骑士	Kung Fu Rider	SCE	动作	澳版
19日	体育冠军	Sports Champions	SCE	体育	美版
21日	双重世界 II	Two Worlds II	SouthPeak Games	角色扮演	美版
21日	无限试驾2	Test Drive Unlimited 2	Atari	竞速	美版
22日	胜利赛马2010	ウイニングポスト7 2010	Koei Tecmo	模拟经营	日版
24日	特洛伊无双	Warriors: Legends of Troy	Koei Tecmo	动作	欧版
28日	吉他英雄 摇滚战士	Guitar Hero: Warriors of Rock	Activision Blizzard	音乐	美版
28日	FIFA 11	FIFA 11	EA	体育	美版
30日	量子论	Quantum Theory	Koei Tecmo	动作射击	日版
30日	龙士传说 三位一体 零	トリニティ ジルオール ゼロ	Koei Tecmo	动作角色扮演	日版
2010年10月					
1日	格斗 灯光熄灭	The Fight: Lights Out	动作	美版	
1日	Move射击	The Shoot	动作射击	美版	
1日	一起来聚会	Start the Party	SCE	益智	美版
1日	歌星劲舞	SingStar Dance	SCE	音乐	美版
1日	电视超级明星	TV SuperStars	SCE	益智	美版
5日	Def Jam饶舌明星	Def Jam Rapstar	Konami	音乐	美版
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版
12日	荣誉勋章	Medal of Honor	EA	主视角射击	美版
15日	奴役	Enslaved: Odyssey to the West	NBGI	动作冒险	澳版
19日	辐射 新维加斯	Fallout: New Vegas	Bethesda	动作角色扮演	美版
19日	DJ英雄2	DJ Hero 2	Activision Blizzard	音乐	美版
19日	电锯惊魂 II 血与肉	Saw II: Flesh & Blood	Konami	动作冒险	美版
19日	征服	VANQUISH	SEGA	动作	美版
20日	异灵恐惧3	F.3.A.R.	Warner Bros.	主视角射击	美版
26日	星球大战 原力释放 II	Star Wars: The Force Unleashed II	LucasArts	动作	美版
26日	模拟人生3	The Sims 3	EA	模拟育成	美版
26日	摇滚乐队3	Rock Band 3	MTV Games	音乐	美版
2010年11月					
2日	GT赛车5	Gran Turismo 5	SCE	竞速	美版
2日	DC漫画英雄世界Online	DC Universe Online	SOE	网络角色扮演	美版
9日	使命召唤 黑暗行动	Call of Duty: Black Ops	Activision Blizzard	主视角射击	美版
16日	刺客信条 兄弟会	Assassin's Creed: Brotherhood	Ubisoft	动作	美版
16日	极品飞车 热力追踪	Need for Speed: Hot Pursuit	EA	竞速	美版
16日	哈利·波特与死亡圣器 第一部	Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 1	EA	动作射击	美版
18日	孤岛危机2	Crysis 2	EA	主视角射击	澳版
其他期待游戏					
2010年11月	无限回廊 II	echochrome II	SCE	益智	美版
2010年秋	火影忍者 疾风传 终极风暴2	Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2	NBGI	动作	美版
2010年秋	恶魔城 暗影之王	Castlevania: Lords of Shadow	Konami	动作	美版
2010年冬	海豹突击队4	SOCOM 4	SCE	主视角射击	美版
2010年冬	横冲直撞 旧金山	Driver: San Francisco	Ubisoft	动作	美版
2010年冬	马克斯·佩恩3	Max Payne 3	Rockstar Games	动作射击	美版
2010年内	最终幻想 X IV	Final Fantasy X IV	Square Enix	网络角色扮演	日版
2010年内	机车风暴 启示录	Motorstorm: Apocalypse	SCE	竞速	美版
2011年1月25日	死亡空间2	Dead Space 2	EA	主视角射击	美版
2011年2月	杀戮地带3	主视角射击			
2011年2月1日	龙之世纪 II	Dragon Age II	EA	角色扮演	美版
2011年2月22日	子弹风暴	Bulletstorm	EA	主视角射击	美版
2011年春	伊甸之子	Child of Eden	Ubisoft	音乐	美版
2011年春	幽灵行动 未来战士	Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft	主视角射击	美版
2011年夏	巫师冒险记	Sorcery	SCE	动作	美版
2011年内	入口2	Portal 2	Valve	主视角射击	美版
2011年内	无名英雄2	inFamous 2	SCE	动作	美版
2011年内	狂暴	Rage	Bethesda	主视角射击	美版
2011年内	潜龙谍影 崛起	Metal Gear Solid: Rising	Konami	动作	美版

神机 Q&A
PS3 常见问题解答
PS3 common issue collection

Q ①《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》的 240 个隐藏要素现在就剩两个了，一个是 Arkham East 右上角有一个问号，可是它在地图的外边（黑色部分），怎样才能飞到海上拿呢？另外 23 个有昆虫雕刻的石板我都拿到了，最后去 Securtiy Control Room 调查关押夏普院长房间的地面来获得第 24 个，可是我冲着地面按了半天 L1 却没有反应？到底是什么回事呢？难道关院长的房间不是老头和一个人偶呆的地方？②挑战第三关 SUIVIAL TACTICS 时要求滑行飞踢之后倒地追击，但我已经在空中按 X 滑行过去飞踢，并且倒地之后按了 R2+ △，可为什么还是没有拿到徽章呢？［王硕］

A ①海上的问号只要面向前方有“W”标记的韦恩产业大厦按住 LB 扫描即可解开。Securtiy Control Room 不是你说的那个仍旧关着老头和人偶的房间，因为拿取第 24 个石板的房间在完成流程并收集隐藏要素时应该是空无一人的，正确的位置是剧情中小丑女关押夏普院长的房间内部。②挑战 SUIVIAL TACTICS 第三关的方法是杂志攻略中的一个错误，在这里对你造成的困挠表示歉意，要拿到 Break Your Fall 徽章的正确做法为先用潜入方法打倒敌人直到只剩一人，之后他会进入恐慌状态，接着使用 Sonic Batarange 将其引到中间的办公室，站在房顶的玻璃上等他经过时发动落下攻击即可。

Q 终于等到我最爱的《魔塔大陆 3》了，于是参考 Vol.9 上的攻略准备挑战白金，有几个问题希望得到解答。①游戏中发动变身动画是随机的吗？貌似每种人格的变身动画各有 6 种，具体应该怎样收集呢？②菲妮尔 No.68 的对话怎样收集？满足条件后始终无法触发。③游戏时间超过 100 小时的奖杯必须单周目挂到 100 小时吗？如果是那样就太不人性化了……④缇莉娅精神领域里“ポータル神社”每次都会出现的选项有什么用？好像不管选哪项都没用。

A ①游戏中每种人格都有 6 种变身动画，即第一形态→第二形态、第二形态→第三形态、第三形态→第四形态、第一形态→第三形态、第二形态→第四形态、第一形态→第四形态。其中“第一形态→第三形态”需要从战斗一开始就保持“Purse Ready 状态”，待 Burst 值达到 5000% 以上，再同时按下 L1、L2、R1、R2 的其中两个发动变身即可；“第二形态→第四形态”需要先进化到第二形态，然后再保持“Purse Ready 状态”，待 Burst 值达到 30000% 以上并按下两个按键发动变身即可；“第一形态→第四形态”需要从战斗一开始就保持“Purse Ready 状态”，待 Burst 值达到 10000% 以上，再同时按下 L1、L2、R1、R2 的其中三个发动变身即可。最后要提醒你的是，游戏中的变身动画并不是随机发动，而是当画面下方的乐谱中有超过两格的声波与左侧红色的扫描线重合时发动变身就必然会出现动画。②这一个对话收集的条件首先需要满足菲妮尔的好感度最大（三心）并已经完成她 LV9 的精神领域，之后前往“クラスタニア”的“アカネの家”触发恋爱教学的支线事件即可。另外当主线情节推进到【E144】后千万不要提前进入“アカネの家”提前触发支线事件，否则这个对话在本周目将无法再收集。③游戏时间超过 100 小时的奖杯可以多周目累计的，并不需要在单周目将时间挂到 100 小时。根据最速奖杯流程攻略达成全部结局后，游戏时间通常就已经累加超过 100 小时，系统菜单里显示的只是当前周目的累计游戏总时间，不必太在意。④只有在 PSN 上下载过本作的追加内容（2010 年 7 月 1 日开始更新），然后在这里选择第一项才能看到隐藏的章节。这些内容只是对游戏内容的扩充，而且是纯欣赏剧情，不影响奖杯的取得。

Q 因为 PS3 目前尚未破解，所以正版游戏对于还是学生的我来说实在有些难以接受。听说 PSN 可以合购并且能让 5 个人下载，所以有些问题想请教一下。①什么是黑卡？如何判断账号是否是黑卡呢？②哪个服存在所谓的黑卡？港服？美服？日服？还是各个服都有黑卡。③如果不幸买到黑卡被 BAN，那么被 BAN 是指 PS3 主机被 BAN？还是所使用的账号号被 BAN？④游戏使用主账号，下载使用副账号，如果被 BAN 会牵扯到主账号吗？［dedo_668］

A ①所谓的“黑卡”其实就是使用自己或窃取他人的信用卡信息恶意透支（即刷卡消费后持卡人不能在账单日期限内归还最低的还款金额）购买 PSN 点数的行为，目前没有相应的判断方法，但如果你在购买时看到卖家用相当低廉的价格将点数和某个账号捆绑出售，那是“黑卡”的可能性就非常高，购买时一定要和卖家做好相关的确认工作。②理论上不同地区的信用卡都有可能出现恶意透支的情况，目前网络上黑卡比较集中的服务器主要是欧服和美服，港服相对少一些，但并不绝对。③你所说的这两种情况在使用黑卡消费时都有可能出现，官方会根据情节的严重性先是限制黑卡绑定的 PSN 账号登录，进而屏蔽主机的 MAC 地址，让主机上所有的账户（包括正常账户）都无法登陆 PSN。④将两个账号分开使用的情况仍然可以用上一个答案来解释，所以为了保证主机和账号的安全，还是劝大家不要使用黑卡在 PSN 上进行消费。

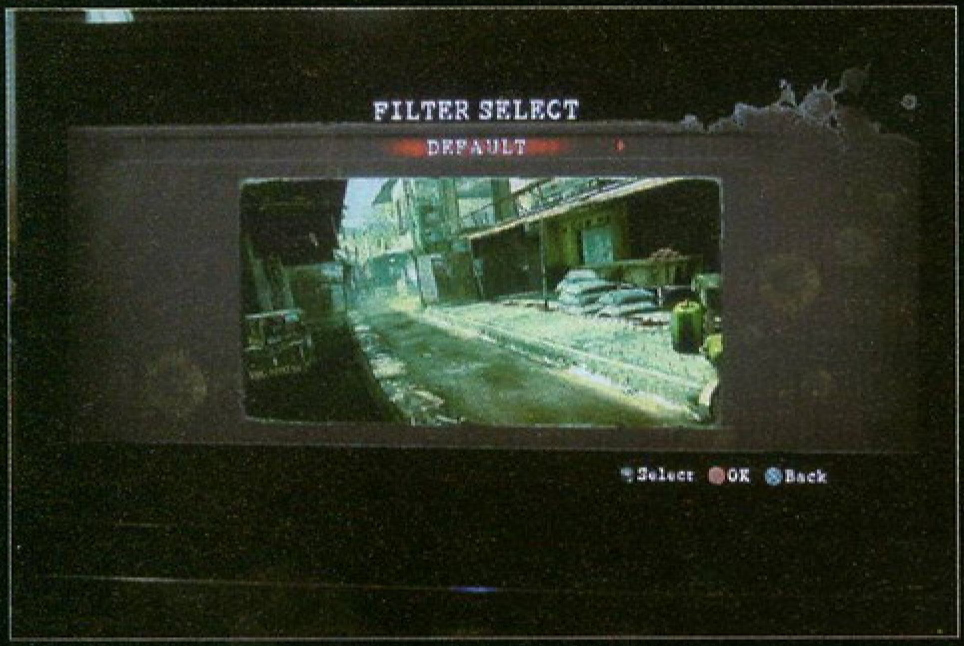
Q ①最近在玩《真 · 三国无双 5 帝国》时发现圣骑士装与独角兽装无法获得，我现在一共有三个存档，一个是我自己通了黄巾与乱世两个剧本的 SAVE，剩下的两个是我朋友自创人物的 NEW GAME 存档，我在通关后没有在编辑模式中找到这两件衣服的任何组件，到底是为什么啊？②《薄暮传说》中丽塔附带“OVL 消耗缓慢”技能的武器该如何获得，我现在已经通关了，发现合成里根本没有带这个技能的武器，另外刷 G 值带哪几样技能与装备比较好呢？［wp5418007］

A ①圣骑士套装需要在“争霸模式”中选择男性武将，并保证在没有一次背叛和下野的情况下通关即可获得，独角兽套装的获得方法类似，只是必须选择女性武将。最后要提醒你的是，如果通关后不保存记录，新部件是不会出现在编辑列表中的。②“OVL 消耗缓慢”的技能“リミッター”最初是附带在名为“イージーフレイ”的锁系武器上，它可以在“水と黄砂の街 マンタイク”的商店买到，而且只有在已经持有该武器的情况下，后续的强化武器才会出现在合成列表中，和你的进度是否通关并没有关系。刷 G 值比较简单的方法就是让参战的所有同伴装备伤害强制为 1 的技能“1ダメージ”，然后玩家操作丽塔不断使用水属性的全体攻击タイダルウェイブ即可，后期面对 HP 较高的敌人，配合调高战斗难度（ハード下 GRADE1.5 倍、アンノウン为 GRADE2 倍）和装备饰品ブルーダイス（GRADE1.2 倍），这样差不多 2 分钟就能获得 100 以上的 GRADE，效率非常可观。当然使用这个战术也有一些要求，因为攻击时 OVL 槽的增加量是来得及回复 LV1 的，如果想一直使用 LV3 的 OVL，则建议选择多个敌人的连接战斗。至于 TP 的消耗，除了利用 LV3 的 OVL 效果之外，装备技能“リスキーリング”（术、技 TP 消费 1，防御大幅下降，在ナム孤岛兑换）或“リミッツボーナス 2”（OVL 发动时一定几率 TP 全回复）等都有一定辅助作用，饰品方面则推荐皇帝の威光（OVL 增加量上升）和ワンダーシンボル（术咏唱后硬直时间减少）。最后根据游戏的设定，使用水属性术攻击有水属性耐性的敌人会减少 G 值，因此不要选择有水属性耐性的敌人，同时也要注意其他同伴的武器和术、技的属性。

Q ①我在玩 PS3 游戏的时候，电视画面经常会出现闪烁跳跃，有时候运行一个新的程序后就直接黑屏了，请问是什么原因呢？难道和 HDMI 线有关系？②最近玩《生化危机 5》港版时突然发现游戏画面变成了黑白的，不过之前的菜单以及游戏中的菜单颜色都正常，而且其他游戏也没有发现这个问题，难道是游戏光碟有问题吗？不知道能不能寄回香港更换啊？［陈瑞瑶］

A ①如果你是使用 HDMI 输出视频，那造成这个问题的原因只有两种：一是你所使用的

HDMI 线和主机不兼容；二是你所使用的显示设备与HDMI 线不兼容。建议你更换其他的显示设备来查找原因，如果是前者只要更换官方的原装配件即可解决，后者则需要更换新的显示设备才行。②游戏画面黑白应该不是光盘本身的问题，很有可能是你在进入游戏前设置了滤镜特效造成的。请在标题画面下依次选择“PLAY GAME”→“SPECIAL SETTINGS”→“FILTER SELECT”，将当前的设置改为“DEFAULT”再返回游戏就可以了。



▲画面效果还有另外三个选择：CLASSIC HORROR（经典恐怖）、RETRO（怀旧）、NOISE（噪点）。

Q 某天玩完游戏后由于忘记把游戏光盘取出来，直接用手柄关机，发现主机上的绿灯不停地闪烁，按面板上的出仓键也没有反应。最后不得已只好长按出仓键把碟退了出来，但主机上的绿灯仍旧不停地闪，过了几分钟后还是一样，没办法正常关机，只能使用主机背后的电源开关强制切断电源。第二天再玩 PS3，还是没有把碟取出来，不过在关闭主机时（绿灯变为红灯前），却听到 3 声连续的嘀嘀声，请问这是系统还是硬件问题呢？有办法解决吗？[shadowfgs]

A 从你描述的情况来看，你应该是游戏仍在运行时就使用手柄进行关机操作，再加上此时可能恰好光驱正在读取光盘的数据，所以才会造成无法正常退出光盘，系统假死的情况。至于第二次的嘀嘀声则是系统发生错误并强制结束时的警告。目前你的主机应该不存在系统或硬件的问题，但以后玩完游戏后请务必先正常退出游戏再进行关机，不然长此以往重复相同的错误操作也有可能对主机造成无法预料的损伤。

Q 最近家里要换电视机，因为是老式石库门房子，不能换太大的，所以打算购入索尼 BX205 系列，用来玩玩 PS3。请问小编 KLV-32BX205 和 KLV-26BX205 除了尺寸不同外，其他性能有什么区别吗？电视机自带的 HDMI 是否对应 PS3 或者 X360？看产品说明中有这样一句“索尼的 BRAVIA BX205 系列液晶电视机支持接收 1080p 信号输入，但图像分辨率是 WXGA(1366×768)”，这代表什么意思呢？这款电视能达到 1080p 的效果吗？[汪亦敏]

A 从官方公布的产品数据，KLV-32BX205 和 KLV-26BX205 这两个型号除了屏幕尺寸不同外，其他接口和性能都是完全一样的，自带的 HDMI 接口可以连接 PS3 和 X360。产品说明中最后强调的一点也是很多玩家容易混淆的地方，因为标准的 1080p 必须满足屏幕分辨率为 1920×1080 这个先决条件，而你所选择的这两个型号，屏幕的分辨率都只有 1366×768，也就是说它们只能接收 1080p 的视频信号，再以 1366×768 的分辨率显示出现，用通俗一点的说法就是“兼容 1080p”而不是“支持 1080p”。

Q ①近日我入手了一张二手的 PS3 日版《猎天使魔女》，但不知道为什么进行游戏时不像以往的游戏是直接默认安装硬盘，现在每次玩这款游戏都要读碟，光驱发出很大的声音，总觉得很伤机器，这是什么问题啊？②游戏中如何打出“出招中途回避后使用含有头发攻击的连技”？我用修罗刃的拳脚拳试了很多次都不行，拳脚 +R2 后再按拳还是出不来剑气……[kfxp126]

A ① PS3 版《猎天使魔女》可以通过下载补丁实现安装，联上网进行游戏会有提示。②回避后出头发攻击的正确方法，如果以修罗刃的拳脚拳为例，应该是输入拳脚之后，脚键按住，然后按 R2 键回避，回避过程中脚键不要放开，回避动作完成后再输入拳键，就会出头发攻击了。

Q 最近在玩《杀戮地带 2》的网战部分，可是我到现在为止已经玩了将近 10 个小时，但是每次都得不到经验，只有第一次玩的时候得到了 5 点经验，一直也没升级，还是初始的等级，以后就再也没得到过经验。每次玩的时候左上角都会显示我得了二三十的经验，但游戏结束后就是不给我经验，这是怎么回事啊？[梦乳酸酸牛]

A 从体验过本作网战部分的玩家所反馈的信息来看，无法取得经验的现象的确偶尔会出现，由于目前官方并没有针对这种情况给予说明，所以大家暂且都将其认为是游戏的一个 BUG 或是因为网络不稳定，导致从服务器反馈的信息无法和主机同步引起的。鉴于你所描述的情况出现频率过高，建议你尝试用其他更稳定的网络（例如从无线网络换为有线网络）来改善这种情况。

Q 我想问一下关于 PS3 与 PSP 无线网络的问题。我使用的是 ADSL 拨号上网，由于家里还有另外几台电脑，索性就买了一个宽带 MODEM，只要将账号密码填进入后，就免去了拨号之苦。但是之后我试着将无线路由器插进宽带 MODEM，却被要求选择上网方式，不知道应该如何设置呢？另外 PS3 如果选择无线接入，在网战时是不是不如有线连接稳定呢？[xieqi_hg]

A 如果你是通过 ADSL 拨号上网，那么在进入无线路由器的管理界面后，使用“设置向导”进行到“上网方式”步骤时，请选择“PPPoE”然后再输入你的宽带账号和密码，再按提示完成后续的设置即可。通常情况下，无线信号不会像直接接入有线网络那样稳定，另外为了确保你能正常进行某些联机游戏，最好将无线路由器中的“UPnP 设置”设定为“有效”，成功后在 PS3 的“网络设定”中进行“网络连接测试”也会看到“UPnP”相关的结果。

Q 最近玩 PS3 版《生化危机 5》想选谢娃通关一次，可如果是单人游戏，最后在火山口打威克斯时只有触发谢娃险些掉进岩浆的剧情才能杀死他吗？在这之前我给同伴和我都装了无限火箭筒，但怎么打都无法杀死他……另外扒住悬崖那段 QTE 太难了，有什么技巧吗？[王昱昊]

A 由于这是整个游戏的最后部分，所以只有触发掉崖的情节才能彻底消灭威斯克，推荐打法为：当看完剧情可以行动后，先一直向前走会触发克里斯掉下平台的事件，接着操纵谢娃向前走一段距离，但注意不要走到掉下悬崖的地方，然后用狙击枪攻击追杀克里斯的威斯克。当打到一定程度后，威斯克会跳回平台上追杀谢娃，此时再向前跑触发谢娃掉崖的事件，QTE 的方法是一直连点方块键抓住悬崖边撑上 10 秒左右，成功后克里斯会攻击威斯克让谢娃脱身（注意不要让克里斯装备火箭筒，因为 AI 并不会自动更换该武器攻击，推荐事先给他威力较大的狙击枪或者左轮），最后当谢娃爬上平台后要立即转身过来狙击威斯克，以争取时间让克里斯推岩石，接着同样坚持 10 秒左右成功把岩石推下来形成新的道路，两人会合后返回地图中央的平台上触发最后的剧情，接下来就可以使用任意武器攻击了。

Q 目前《未知海域 2 纵横贼道》的奖杯几乎完美，只差“疯狂镇暴者”没有完成了。看注解说是“撞倒防爆盾并杀死 5 名敌兵”，听起来很笼统，完全不知道怎样去做，能否告诉我具体方法呢？[biomonkey444]

A 要获得这个奖杯，首先需要用枪一直攻击手拿盾牌的敌人，接着敌人会跪倒在地（正面看只会露个小腿出来），最后绕到他旁边干掉他，如此反复 5 次即可。

Q 最近算是被《恶魔之魂》折磨得够呛，不过也正因为死得很爽，反而激发了自己“顽固”的本质，怎么都要想办法把它给打通关。其实本作中有很多美式动作角色扮演游戏的影子，再加上自己之前在 PC 上也玩过一些类似的游戏，所以在人物育成方面没有什么大问题，现在主要是在武器锻造上被难住了，如果小编方便的话，不妨告诉我那些素材的具体作用和获得地点吧，要想在陷阱重重的迷宫中杀出重围就靠你啦！[keke]

A 为了帮助你锻造出更加适合的武器，以下就为你列出游戏中主要矿石对武器锻造的作用，这次可要看仔细了哦：

矿石名称	强化效果	主要获得地点
硬石&锐石	强化攻击力，最多+10	ボーレタリア王城、ストーンファング坑道
みなぎ石	强化附加状态	ボーレタリア王城、ストーンファング坑道
刃石	强化攻击力和“技量”，同时减少武器耐久	岚の祭祀场
にび石	强化攻击力和“筋力”，同时减少“技量”	ストーンファング坑道（ダカアシ铠蜘蛛の要石）
蜘蛛丝矿	增加武器射程和“技量”，同时减少“筋力”	ストーンファング坑道
龙石	强化攻击力并消除附加状态，攻击时追加火炎伤害	ストーンファング坑道（ダカアシ铠蜘蛛の要石）
吸いつき石	强化攻击力和“技量”，攻击时一定几率对敌人造成出血状态	腐れ谷（ヒル溜りの要石）
水银石	附加状态有可能会随机改变，攻击时有一定几率对敌人造成毒状态	塔のラトリア（愚か者の偶像の要石）
髄石	强化“技量”和会心一击的威力，同时减少攻击力	腐れ谷
微光石	提升“信仰”和魔法攻击力，同时消除“筋力”和“技量”的附加状态，装备此类武器可以让HP缓慢回复	腐れ谷
月影石	将原来的附加状态更改为“魔力”，装备此类武器可以让MP缓慢回复	岚の祭祀场（审判者の要石）
月光石	强化“魔力”，同时降低“筋力”和“技量”	塔のラトリア

北通PS3实用周边扫描评测

说起PS3周边，大家多数都会想起Hori、Mad Catz等国外知名大厂，由于PS3需要的外设周边并不多，即便有也往往是手柄、街机摇杆等制造技术要求过硬的外设，因此大多国内周边厂商都不愿轻易投入，省得吃力不讨好，下大成本研发却得不到好的回报。不过还是有国内周边品牌站出来，挑战PS3周边市场，北通就是其中之一，它是目前国内少有的推出PS3手柄产品的厂商，此外他们还推出PS3色差线、HMDI线等的适用于PS3上的重要周边，由此也看得出北通在硬件技术方面的自信和决心，这次我们就针对这些北通PS3手柄来次检阅吧。

文 牧心飞扬 编 米格 美编 chisun

手柄篇——“北通球王2”PS3手柄系列

北通在游戏控制器领域算得上是行业老手了，不管是手柄、摇杆还是方向盘，又或是家用机、掌机、PC平台，都可以看见北通产品的身影，笔者尤其记得PS2时代用北通球王手柄玩《实况足球》的场景，既便宜又耐用的特性让它成为许多学生玩家的最爱，比起原装的PS2手柄其性价比实在高出不少。而如今北通亦推出了该系列第二代产品——北通球王2，对应机种也由原来的PS2换代为PS3（其实也兼容PC，按下HOME键就能被PC识别），并且根据用户的需要分为三个不同版本发售，下面就一起来看看北通球王2的具体表现吧。

产品名称：北通球王2（震动版）
对应平台：PS3全系列主机
产品编号：BTP-2267
产品颜色：磨砂黑
包含物品：
北通球王2 震动版×1
用户手册×1
市场价：128元

产品名称：北通球王2（六轴震动版）
对应平台：PS3全系列主机
产品编号：BTP-2268
产品颜色：磨砂黑
包含物品：
北通球王2 六轴震动版×1
用户手册×1
市场价：188元

产品名称：北通球王2（无线六轴震动版）
对应平台：PS3全系列主机/PC电脑主机
产品编号：BTP-2269
产品颜色：磨砂黑
包含物品：
北通球王2 无线六轴震动版×1
配套2.4G无线接收器（PS3&PC两用）×1
USB充电线（2米长）×1
用户手册×1
市场价：255元

首先我们来看看三款手柄的并排特写，由于模具一样，因此三个版本的手柄外形完全一致，此外每个版本都有自己专属的用户手册，为玩家详细地讲解产品的使用方法。另外无线六轴震动版还包括用于与手柄通信的无线收发器以及一条2米长的USB充电线，充足的线长让玩家在为无线手柄充电之余还能享受游戏的乐趣，保持与显示设备之间的正常观看距离。

仔细观察，可以看出三个版本在外观设计上的一些细节区别，右摇杆下方的表面印有该北通球王2的版本标示，玩家购买时需要多多留意自己购买的版本与包装版本是否相符。

北通球王2手柄的外观参照PS3官方手柄设计，黑色主题、雾面外壳，整个手感也与官方手柄十分相似。不过北通当让不会把球王系列做成一款向PS3手柄“致敬”的产品。中间的银色横纹、还有顶部的北通商标展现着北通球王2独有的设计特点。另外考虑到用户长时间使用时会产生手汗，容易造成握把滑脱，该产品在握把的两侧还设有防滑胶垫，这样无论各位玩多久都能保持良好的握感，即便是玩一些需要猛按按键的动作游戏，也能稳稳地将手柄握在手中。

北通球王2并没有采用PS系列手柄那经典的独立半三角十字键，取而代之的是内凹圆面的整面十字键，同时提升了十字键的高度，对比官方PS3手柄约高出2毫米。凹圆体的一体化十字键板可以减轻格斗游戏长时间挫招对手指造成的负担，斜方向也更为得心应手；提高按键高度可以加强旋转动作时的手感，而摇杆方面，顶部却比官方PS3手柄要来得平一些，摇动时对比官方手柄手感稍微硬一点点，L3/R3按

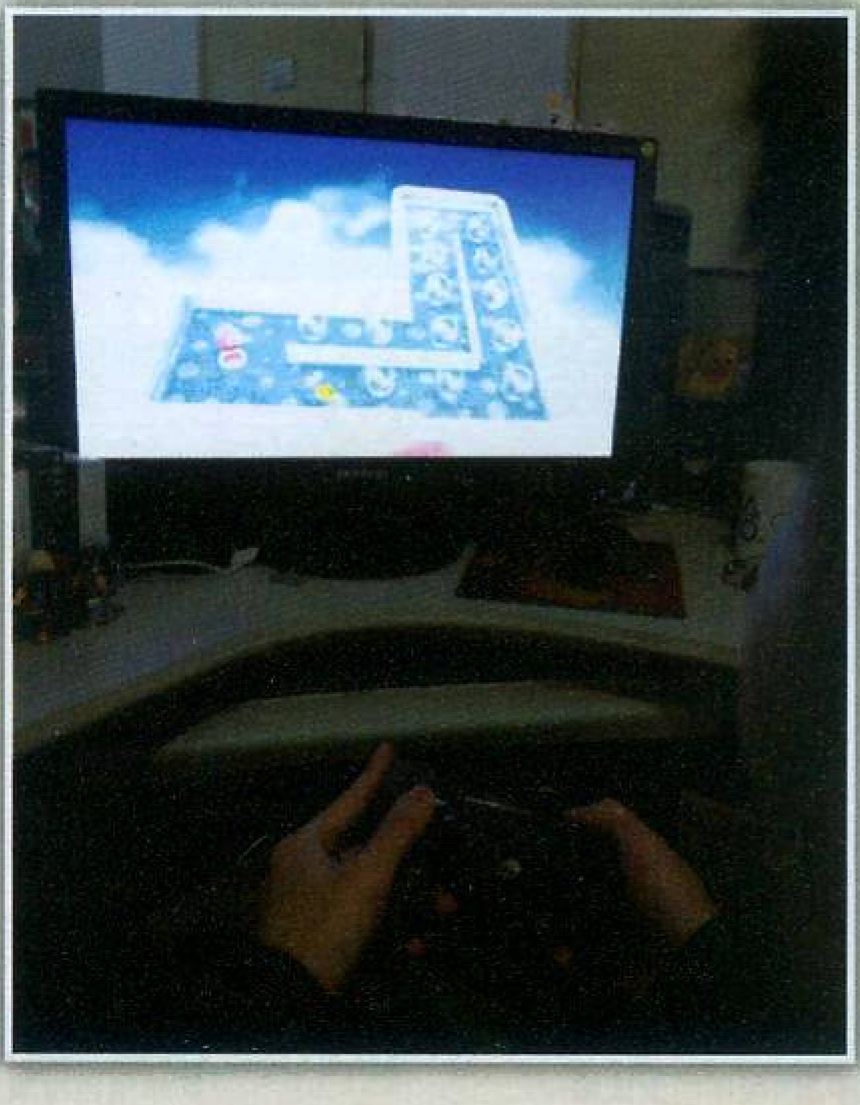
键按下时发音清脆，总体手感相当出色。另外北通球王2在SELECT和START键之间设有TURBO键，可以实现全按键半自动/全自动两种连击方式。作为第三方的游戏控制器产品总有其独有的卖点，而连射功能似乎已经成为第三方的专利。

▲与官方PS3手柄对比图

无论是有线版还是无线版，北通球王2不仅支持PS3平台，PC上同样可以使用。有线版采用USB接口，只需要直接插入PS3或PC的USB端口即可使用，方便快捷；而无线版则通过其2.4G无线技术的收发模块实现无线操作。收发器设有PS3/PC两种按键排布方式，玩家插入USB端口后根据当前使用的平台选择排布方式即可。

◀无线版附带的接收器特写

游戏测试方面，这三个版本北通球王2的手感还是不错的，其中两款带六轴功能北通球王2，笔者采用PS3的小游戏《超级橡皮鸭》来测试，游戏中我们要通过前后左右倾斜手柄让橡皮鸭达到终点。其实六轴感应功能一向是笔者对第三方手柄最为担心的地方，因为许多厂商手柄的六轴感应精度完全无法与官方手柄相比。令人欣慰的是这次测试中两款带六轴的北通球王2皆有不错的表现，六轴感应精准度与官方PS3手柄无异，实属难得。



▶《超级橡皮鸭》测试，有线六轴震动版/无线六轴震动版的六轴功能均完美通过。

之后我们来点刺激的——《猎天使魔女》。游戏测试中除了SELECT、START这些不常用的功能键略显生硬外，主按键方面和摇杆方面，三个手柄的精确度都十分到位，打起来自然爽快。不过在之前提及过北通球王2的摇杆顶部比官方的略平一点，似乎因为这个关系，开始在一些需要360旋转摇杆的游戏部分笔者感觉摇杆抓得有些不够安稳，用久了这种感觉就慢慢消失了，也许这也是用惯官方手柄带来的一些不适应吧。

▶《猎天使魔女》测试部分手柄手感让人相当满意

最后笔者测试了《最终幻想ＸⅢ》，既然《猎天使魔女》也能顺利通过，这部分一般也是没有问题的，这里向稍微说一下无线版的使用感受：无线版有一个相当体贴的功能，就是玩家如果暂停使用手柄一段时间，手柄就会自动进入休眠状态，以达到省电的目的，当玩家要唤醒手柄时，只需要按HOME键即可激活。在这个省电模式的帮助下，笔者测试了无线版十数小时，其电量依然“坚挺”。不过该功能有时候也会给玩家带来一些小麻烦，手柄放置不动5分钟后会自动进入休眠，这个时间显得有点过短，因为这里有时候会涉及游戏CG动画的问题，而这款游戏就是一个典例。当看完十分钟的故事影像，游戏突然转入BOSS战，这时候如果玩家没发现手柄进入休眠，可能就会影响到BOSS战，因此建议稍微厂商加长一下自动休眠的时间。

▲幸好没多少游戏像《最终幻想ＸⅢ》一样，剧情时间比实际游戏时间长……

总体评价，这款北通球王2算是可圈可点，不但保留PS3官方手柄的所有功能，外观与按键设计也体现出厂商的心思，尽管有一些小缺点，但都是可以令人接受的。关于适用人群，有线震动版较推荐给格斗、动作、兼顾PC平台的玩家，性价比绝对一流；有线六轴震动版以及无线六轴震动版推荐给追求全面的游戏玩家，价格适中，功能齐全，一定让你满意。

结语 在笔者即将完稿的时候，得知北通即将于近期将推出“MVP系列”周边产品，而其中一款就是北通球王2无线手柄的强化版——MVP球王2无线手柄，“MVP系列”是为专业玩家而设计，集无线技术、智能掌控、环保科技于一身，务求带给玩家全方位轻松游戏体验的新产品，这位“新球王”的表现令人期待。希望以上的评测能够为各位玩家提供有用的参考，我们下辑再见吧。

PS3专辑（第1辑～第9辑）攻略索引

时光飞逝，岁月如梭……转眼间，《PS3 专辑》已经推出第 10 本了。“十”这个数字对于中国人来说总有些特别的意义，对于一本书来说也象征着从稚嫩逐步走向成熟。在此万分感谢各位 PS3 玩家或是对 PS3 感兴趣的朋友对《PS3 专辑》长久以来的支持。那些从第一本购买至今的老读者，看着不同颜色的《PS3 专辑》整齐地摆放在一起，或许会有一种收藏者的满足感吧，不过当想要查找游戏资料时，得一本一本地翻；而步入“神机家族”不久和刚刚开始购买《PS3 专辑》的朋友，想要了解之前《PS3 专辑》是否有自己需要的内容，也不怎么方便。为此，我特别整理了《PS3 专辑》上所有与游戏攻略相关的内容索引，以供各位读者查阅。

索引使用方法：本索引收录了《PS3 专辑》第 1 辑～第 9 辑中出现过所有制作过攻略及攻略相关内容的游戏。表格最后的“内容”一项中，“攻略”表示详尽攻略，类似于《游戏机实用技术》的“攻略透解”栏目；“研究”为深度研究，一般是游戏内容极为丰富，一次做不全时的内容补充，类似于 UCG 的“研究中心”栏目；“指导”为简要攻略或研究内容，类似于 UCG 的“特快专递”栏目，此类内容出现较少；“奖杯攻略”是以游戏的奖杯取得方法与实用心得为核心制作的浓缩型研究内容。索引排序方式以游戏译名的数字、英文、汉语拼音顺序排列，并将对应的游戏类型、辑数、页码、内容一一列出，因为《PS3 专辑》封面以颜色来区分，说第几辑时可能玩家无法在第一时间将其对应起来，特列出“封面颜色”一项，方面各位快速查找。衷心希望这份攻略索引能够为您提供便利。

整理 胜负师

	游戏名称	游戏类型	所在辑数	封面颜色	页码	内容
数	007 大破量子危机	动作射击	第 4 辑	蓝色	50	奖杯攻略
	428 被封锁的涩谷	文字冒险	第 7 辑	黄色	218	攻略
	51 号星球	动作	第 9 辑	绿色	65	奖杯攻略
英	NBA 2K10 Draft Combine	体育	第 7 辑	黄色	84	奖杯攻略
	X 战警前传 金刚狼	动作	第 7 辑	黄色	92	奖杯攻略
B	白骑士物语 古之鼓动	角色扮演	第 4 辑	蓝色	75	攻略
	白骑士物语 古之鼓动	角色扮演	第 5 辑	橙色	218	研究
	堡礁秘辛 海洋假期	动作冒险	第 5 辑	橙色	74	特快
	暴雨	动作冒险	第 9 辑	绿色	159	攻略
	北斗无双	动作	第 9 辑	绿色	86	奖杯攻略
	冰河世纪 恐龙的黎明	平台动作	第 7 辑	黄色	82	奖杯攻略
	波斯王子	动作	第 4 辑	蓝色	44	奖杯攻略
	薄暮传说	角色扮演	第 7 辑	黄色	151	攻略
C	苍翼默示录	格斗	第 6 辑	青色	192	攻略
	超级星尘高清版	射击	第 3 辑	大红	122	奖杯攻略
	尘土飞扬 2	竞速	第 7 辑	黄色	85	奖杯攻略
	吃我子弹	动作射击	第 7 辑	黄色	88	奖杯攻略
	刺客联盟 命运武器	动作射击	第 5 辑	橙色	85	奖杯攻略
D	刀锋传奇	动作	第 6 辑	青色	86	奖杯攻略
	抵抗 灭绝人类	主视角射击	第 1 辑	白色	132	攻略
	抵抗 2	主视角射击	第 3 辑	大红	149	攻略
	电锯惊魂	动作冒险	第 9 辑	绿色	70	奖杯攻略
	多乐猫欢乐喵派对	动作	第 7 辑	黄色	230	攻略
E	恶魔之魂	动作角色扮演	第 5 辑	橙色	144	攻略
	恶魔之魂	动作角色扮演	第 6 辑	青色	88	奖杯攻略
	恶魔之魂	动作角色扮演	第 6 辑	青色	235	研究
F	飞屋环游记	平台动作	第 6 辑	青色	79	奖杯攻略
	非洲	动作冒险	第 3 辑	大红	198	攻略
G	功夫玩偶	动作	第 5 辑	橙色	77	奖杯攻略
	古墓丽影 地下世界	动作	第 6 辑	青色	71	奖杯攻略
	雇佣兵	动作射击	第 4 辑	蓝色	47	奖杯攻略
	怪兽大战外星人	平台动作	第 7 辑	黄色	90	奖杯攻略
	鬼屋魔影 地狱	动作冒险	第 6 辑	青色	82	奖杯攻略
H	哈利波特与混血王子	动作冒险	第 7 辑	黄色	78	奖杯攻略
	孩之宝家庭游戏之夜	桌面棋牌	第 8 辑	洋红	62	奖杯攻略
	横行霸道 V	动作	第 5 辑	橙色	78	奖杯攻略
	花	动作	第 4 辑	蓝色	53	奖杯攻略
	火爆狂飙 天堂	竞速	第 3 辑	大红	135	奖杯攻略
	火影忍者 终极忍者风暴	动作	第 4 辑	蓝色	143	攻略
J	机车风暴 太平洋裂谷	竞速	第 3 辑	大红	138	攻略
	机车风暴 太平洋裂谷	竞速	第 6 辑	青色	74	奖杯攻略
	机动战士高达战记 U.C.0081	动作	第 7 辑	黄色	96	攻略
	交叉利刃	角色扮演	第 5 辑	橙色	192	攻略
	教父 II	动作	第 6 辑	青色	76	奖杯攻略
	街头霸王 IV	格斗	第 4 辑	蓝色	42	奖杯攻略
	街头霸王 IV	格斗	第 4 辑	蓝色	113	攻略
	镜之边缘	动作	第 5 辑	橙色	99	攻略
K	狂热摔角传奇	体育	第 9 辑	绿色	76	奖杯攻略
L	泪洒三重冠	策略角色扮演	第 2 辑	黑色	208	攻略
	泪洒三重冠外传 阿瓦隆之谜	策略角色扮演	第 7 辑	黄色	181	攻略
	猎天使魔女	动作	第 8 辑	洋红	91	攻略
	萝萝娜的工作室 艾兰德的炼金术士	角色扮演	第 6 辑	青色	138	攻略
M	麻将传说 远古的智慧	益智	第 7 辑	黄色	81	奖杯攻略
	马达加斯加赛车	竞速	第 8 辑	洋红	68	奖杯攻略
	美食从天降	平台动作	第 8 辑	洋红	64	奖杯攻略
	迷你忍者	动作	第 9 辑	绿色	73	奖杯攻略
	魔界战记 3	策略角色扮演	第 3 辑	大红	218	攻略
	魔球砖块	益智	第 5 辑	橙色	98	奖杯攻略
	魔塔大陆 3 将世界引向灭亡的少女之诗	角色扮演	第 9 辑	绿色	173	攻略
P	胖公主	动作	第 6 辑	青色	90	奖杯攻略
Q	汽车总动员 车神大赛	竞速	第 8 辑	洋红	66	奖杯攻略

	游戏名称	游戏类型	所在辑数	封面颜色	页码	内容
Q	潜龙谍影 4 爱国者之枪	动作	第 2 辑	黑色	94	攻略
	全喵推杆高尔夫	体育	第 5 辑	橙色	94	奖杯攻略
R	忍者龙剑传 Σ	动作	第 1 辑	白色	208	攻略
	忍者龙剑传 Σ2	动作	第 7 辑	黄色	203	攻略
	忍者神龟 时空战士重制版	动作	第 8 辑	洋红	61	奖杯攻略
	如龙 3	动作	第 4 辑	蓝色	167	攻略
	如龙 3	动作	第 5 辑	橙色	88	奖杯攻略
	如龙 3	动作	第 5 辑	橙色	117	研究
	如龙 3	动作	第 6 辑	青色	214	研究
	如龙 4	动作	第 9 辑	绿色	129	攻略
	如龙见参	动作	第 2 辑	黑色	119	攻略
	瑞奇与叮当 未来毁灭器	平台动作	第 1 辑	白色	172	攻略
	瑞奇与叮当 未来时空裂缝	平台动作	第 9 辑	绿色	88	攻略
S	三连星	平台动作	第 8 辑	洋红	54	奖杯攻略
	三重宇宙	角色扮演	第 8 辑	洋红	170	攻略
	丧尸天启	射击	第 7 辑	黄色	80	奖杯攻略
	杀戮地带 2	主视角射击	第 4 辑	蓝色	186	攻略
	杀戮地带 2	主视角射击	第 5 辑	橙色	183	研究
	伸缩小子	动作	第 5 辑	橙色	96	奖杯攻略
	生化尖兵 重装上阵	动作	第 3 辑	大红	40	特快
	生化奇兵	主视角射击	第 3 辑	大红	132	奖杯攻略
	生化危机 5	动作射击	第 6 辑	青色	220	攻略
	使命召唤 经典版	主视角射击	第 8 辑	洋红	58	奖杯攻略
	使命召唤 现代战争 2	主视角射击	第 8 辑	洋红	203	攻略
	使命召唤 战火世界	主视角射击	第 3 辑	大红	208	攻略
	使命召唤 战火世界	主视角射击	第 6 辑	青色	165	攻略
	使命召唤 4 现代战争	主视角射击	第 1 辑	白色	147	攻略
	世嘉 MD 终极收藏	合集	第 5 辑	橙色	92	奖杯攻略
	水晶守护者	战略	第 6 辑	青色	81	奖杯攻略
	死魂曲 新生	动作冒险	第 2 辑	黑色	196	攻略
	死亡空间	动作射击	第 3 辑	大红	130	奖杯攻略
	四季庭	模拟育成	第 3 辑	大红	44	特快
T	太空行者	射击	第 5 辑	橙色	97	奖杯攻略
	特种部队 眼镜蛇的崛起	动作射击	第 9 辑	绿色	78	奖杯攻略
	铁拳 6	格斗	第 7 辑	黄色	76	奖杯攻略
	豚鼠特攻队	动作冒险	第 9 辑	绿色	81	奖杯攻略
W	完美机车	竞速	第 6 辑	青色	92	奖杯攻略
	未知海域 德雷克的宝藏	动作冒险	第 1 辑	白色	111	攻略
	未知海域 德雷克的宝藏	动作冒险	第 3 辑	大红	124	奖杯攻略
	未知海域 2 纵横贼道	动作冒险	第 7 辑	黄色	117	攻略
	无名英雄	动作	第 6 辑	青色	95	攻略
	无双大蛇 Z	动作	第 6 辑	青色	129	攻略
X	先祖之魂 失落的传承	动作角色扮演	第 1 辑	白色	191	攻略
	小小大星球	平台动作	第 4 辑	蓝色	207	攻略
	小小大星球	平台动作	第 5 辑	橙色	82	奖杯攻略
	信赖铃音 肖邦之梦	角色扮演	第 3 辑	大红	167	攻略
	星之海洋 4 国际版	角色扮演	第 9 辑	绿色	199	攻略
	虚拟宠物猴	模拟育成	第 9 辑	绿色	68	奖杯攻略
Y	野兽家园	平台动作	第 9 辑	绿色	83	奖杯攻略
	音乐方块 超新星	益智	第 4 辑	蓝色	38	特快
	影中漫步	互动影像	第 6 辑	青色	91	奖杯攻略
	永恒的尽头	角色扮演	第 9 辑	绿色	85	奖杯攻略
Z	战场的女武神	策略角色扮演	第 2 辑	黑色	162	攻略
	战地 1943	主视角射击	第 7 辑	黄色	95	奖杯攻略
	战神 收藏版	动作	第 8 辑	洋红	71	攻略
	战神 III	动作	第 9 辑	绿色	109	攻略
	战鹰	动作射击	第 3 辑	大红	127	奖杯攻略
	真・三国无双 联合突袭 特别版	动作	第 8 辑	洋红	196	攻略
	真・三国无双 5	动作	第 1 辑	白色	161	攻略
	真・三国无双 5 帝国	动作	第 6 辑	青色	84	奖杯攻略
	指环王 征服	动作冒险	第 8 辑	洋红	56	奖杯攻略
	最终幻想 X III	角色扮演	第 8 辑	洋红	131	攻略

所有大作在此集结！
PS3游戏销量终极盘点

文 Aurorean 美编 一刀

PS3发售至今将近4年，已有61款游戏销量突破百万，销量50万套以上的游戏共149款。虽然PS3的装机量与X360相比还有500万台的差距，但进入2010年后，除了FPS外的大多数跨平台游戏，PS3版销量已经与X360版非常接近，PS3版销量更高的情况屡见不鲜。虽然很多游戏的PS3版初期销量远低于X360版，但是值得注意的是，经过一段较长的销售周期后，两个版本间的销量差距大幅缩窄，甚至有不少PS3版反超X360的游戏。这种现象说明了一个重要事实：与核心玩家过于集中的X360相比，PS3的用户分布较为均衡，重度玩家与轻度玩家的数量都不少。重度玩家会在游戏刚上市时迫不及待地购买，而轻度玩家会在朋友推荐或者偶然情况下购买，所以轻度玩家所占的比例决定了游戏能否长卖。拥有大量轻度玩家的主机，其游戏可以卖得细水长流，累积个一年半载，将会有十分可观的总销量。任天堂的游戏销量惊人就是因为轻度玩家多，游戏能够长卖。而PS3的轻度玩家数量也在不断增多，这将使其在今后的主流化阶段占据优势。

本文收录了PS3发售至今所有销量超过10万套的游戏，其中有不少游戏的实际销售数字想必会让你感到意外，这就是长卖的威力。不出意外的话，在本财年结束前，PS3将会诞生第一款千万级游戏。巨作如云的黄金时代即将到来。

十大畅销游戏 PS3的现象级大作

排名	游戏译名	发售日	发行商	销量
1	使命召唤 现代战争2	2009年11月10日	Activision	815万
2	横行霸道IV	2008年4月29日	Rockstar	662万
3	使命召唤4 现代战争	2007年11月5日	Activision	528万
4	潜龙谍影4 爱国者之枪	2008年6月12日	Konami	483万
5	最终幻想XIII	2010年3月9日	Square Enix	414万
6	使命召唤 战火世界	2008年11月10日	Activision	408万
7	GT赛车5 序章版	2008年4月15日	SCE	379万
8	刺客信条	2007年11月13日	Ubisoft	376万
9	抵抗 灭绝人类	2006年11月14日	SCE	370万
10	刺客信条II	2009年11月17日	Ubisoft	365万

※注：本榜中跨地区游戏发售日以美版为准。

真正的畅销大作，是在细水长流般的长期销售中逐步累积，到最后会达到令人惊叹的总销量。就像任天堂的一批怪物级游戏一样，每周保持数万套的销量，过个几年就成为一个千万级游戏。PS3最畅销的十款游戏也大多属于长卖型，这些游戏的销量都在350万套之上，它们不仅首发时销量可观，而且大多在发售一年后仍然有不容小觑的销量。这些游戏就属于现象级大作，他们发售时可谓全民关注，就像电影大片上映一样，成为社会现象。在它们发售的很久之后，仍然是人们讨论的话题，零售商也不会像对待一般大作一样轻易将其撤下货架。这些大作无论是跨平台还是独占，对于PS3的销量都至关重要，其中的三个半独占游戏(《最终幻想XIII》应当算半个独占)更是PS3的栋梁。而在跨平台游戏中，虽然由于装机量的原因，PS3版销量普遍低于X360版，但PS3版却表现出较强的销售后劲，比如《现代战争2》发售16周后，两个版本周销量都保持在8、9万的水平，所以销售周期越长的游戏，PS3版与X360版之间的销量差距会越来越小。另外，在时间分布上，2008年占了4款最畅销游戏，其中有3款集中在上半年发售。

■史上最畅销

使命召唤 现代战争2

—— 媒体综合评分：93.35分 ——

作为史上最畅销游戏，《使命召唤 现代战争2》总销量已经超过2000万套，累积销售额超过13亿美元。PS3版目前仍然有每周数万套的销量，很有希望成为PS3第一款突破千万销量的游戏。同时本作也是PSN上最活跃的网战大作，凸显了PSN与Xbox LIVE相比可免费在线游戏的莫大优势。

■皇族之后，雄风犹存

横行霸道IV

—— 媒体综合评分：97.01分 ——

由于被微软抢走了独占权，《横行霸道IV》不再像PS2时代那样在PS3上销售个一两千万，但是它却取得了另外一个令人欣慰的荣誉：评分最高的PS3游戏！有趣的是，PS3版的得分比X360版高0.84分，所以虽然微软花费了5000万美元买到该作的两张独占资料片，X360版的销量只不过比PS3版高100万套。

■步入成熟的标志

使命召唤4 现代战争

—— 媒体综合评分：93.54分 ——

PS3发售一年后，终于诞生了一款能成熟掌握其主机性能的游戏，证明索尼当年宣传的照片级画面并不是没有可能。《使命召唤4》不仅是

“《COD》系列”的重大进化，更是PS3步入成熟的标志，也可以说是次世代游戏画面的标杆。而且在那一年《光环3》的强攻下，《使命召唤4》的存在使PS3能够保住FPS市场。

■首席第三方独占游戏

潜龙谍影4

—— 媒体综合评分：93.56分 ——

无论是X360还是Wii，迄今为止还没有哪款第三方独占游戏的销量超过400万套。在跨平台的浪潮中，《潜龙谍影4》成为本代主机的首席第三方独占游戏。从本作首次公布，到《潜龙谍影 崛起》公开，4年时间里关于《MGS4》的跨平台传闻从未间断。然而就算X360玩家望穿秋水，《MGS4》依旧顽强地保持了PS3的完全独占。

■日本高清起爆剂

最终幻想XIII

—— 媒体综合评分：85.17分 ——

E3 2008和田洋一的拍肩表演深深地羞辱了索尼，使业界对PS3充满悲观情绪。如今回过头来看待这起事件，会发现这对PS3不一定是坏事。首先是因为微软花钱取得了跨平台的权利，才使SE有了足够的开发资金，在2008年8月后将该作的开发速度大大加快。游戏发售后，PS3版媒体评分比X360版高3分，充分证明了蓝光对于RPG的优势。而且PS3版销量比X360版高270万套，在欧洲和美国销量都全面高于X360版，证明了日式游戏要打入欧美，PS3是更好的托付对象。

■最畅销的试玩版

GT赛车5 序章版

—— 媒体综合评分：79.82分 ——

如果要评选一个“最令人苦等的PS3游戏排行榜”，高居榜首的一定是《GT赛车5》。由于玩家的高度期待，一个试玩版性质的《GT赛车5 序章版》销量即逼近400万套，在游戏发售期间，欧版PS3销量暴增，一度超越了Wii。威力如此惊人的试玩版在游戏历史上从未有过，我们不禁对《GT赛车5》的成品销量更为期待。

■最畅销原创品牌

刺客信条

—— 媒体综合评分：78.82分 ——

《刺客信条》曾经是与《MGS4》一样最受关注的PS3独占大作，可惜不仅转为跨平台，而且X360版的实际效果明显优于PS3版，销量也高出110多万套。尽管如此，由于初期以PS3独占的身分公布，使其获得了广大PS3玩家的关注，成为PS3上销量最高的非续作。而两年后发售的《刺客信条II》

PS3版与X360版质量几乎完全相当，连销量都迎头赶上，差距缩小到30万之内。

■最畅销第一方游戏

抵抗 灭绝人类

—— 媒体综合评分：86.52分 ——

如果不算上试玩版性质的《GT赛车5 序章版》，目前PS3最畅销的第一方游戏仍然是首发阵容中的《抵抗 灭绝人类》。虽然其中的主要原因是索尼推出了该作与主机同捆的套装，但是在首发阶段，它确实是素质最优秀的作品，是初期的头号代表作。可惜的是索尼没有好好发展这个极具潜力的品牌，续作销量下跌明显，不过依然有将近200万套。

TOP11-20 实力强劲的第一方军团

排名	游戏译名	发售日	发行商	销量
11	小小大星球	2008年10月28日	SCE	353万
12	机车风暴	2007年3月6日	SCE	352万
13	未知海域2 纵横贼道	2009年10月16日	SCE	342万
14	FIFA 10	2009年10月20日	EA	336万
15	生化危机5	2009年3月13日	Capcom	328万
16	未知海域 德雷克的宝藏	2007年11月16日	SCE	322万
17	战神III	2010年3月16日	SCE	271万
18	FIFA 09	2008年10月14日	EA	245万
19	杀戮地带2	2009年2月27日	SCE	233万
20	辐射3	2008年10月28日	Bethesda Softworks	219万

11～20名是PS3大作里的第二梯队，十分巧合的是最具影响力的几个PS3第一方大作都集中在该区间。PS3主打的是第一方战略，因为一开始就预料到了跨平台的局面，索尼放弃与微软的第三方争夺战，省去了收买第三方的开支，将所有的钱拿来打造自己的第一方独占大作。索尼的这种策略与N64时代的任天堂相同，是一种无奈之举，但也正是因此激发了第一方的潜能。索尼的第一方开发实力从未如此强盛，从面向中低年龄层的《小小大星球》，到技术流的代表《未知海域》，以及核心向的极品《战神III》和《杀戮地带2》，SCE的技术与游戏设计功力都有长足的进步。比起收买第三方，打造第一方大作的优势明显，不仅游戏销售收入归自己所有，而且可以避免合同期过后独占变为跨平台。X360日本独占势力的瓦解，Valve、BioWare等忠诚合作伙伴的跨平台化……微软的这些遭遇证明了第三方靠不住的道理，主机大战中的独占阵容之争正在转化为第一方的实力之争。

■PS3的吉祥物

小小大星球

—— 媒体综合评分：94.67分 ——

每一部成功的主机都要有一个标志性的角色作为吉祥物，PS时代是古惑狼，而PS3则是麻布仔。在平台动作类游戏中，《小小大星球》的业界评价仅次于任天堂的"《超级马里奥》系列"。开发者提出的"创造、游戏、分享"这三大元素代表着"游戏3.0"时代的作品特征。麻布仔无疑是PS3游戏中曝光度最高的角色，索尼欲将其打造成"马里奥"的决心非常明显。作为一个老少咸宜的游戏系列，《小小大星球》在今后PS3的主流普及阶段仍然会继续扮演重要角色。

■最畅销的欧陆大作

机车风暴

—— 媒体综合评分：82.74分 ——

在西方由其是欧洲，赛车类游戏至关重要，从《GT赛车5 序章版》在欧洲的惊人销量就就可以看出个端倪。然而《GT赛车5》让人望穿秋水，好在Evolution工作室为赛车游戏玩家带来另一种风格

的游戏供解馋之用，不仅销量不俗，而且获得了业界权威的“互动成就奖”的“年度最佳赛车游戏奖”。《机车风暴》是继《GT赛车》之后索尼最成功的赛车游戏系列，由于该作的出色表现，索尼在2007年9月收购了有100名员工的Evolution。

■第一方最强大作

未知海域2 纵横贼道

—— 媒体综合评分：96.41分 ——

对于游戏开发商来说，PS3就像一部深奥莫测的武林秘籍，虽明知其威力巨大，却很难钻研透彻。顽皮狗工作室就好比旷世的武学奇才，率先参破玄机，终习得一身绝学。《未知海域2》是一个号称几乎完全发挥PS3潜能的游戏，充分证明了PS3的性能优势，证明了当年索尼并非吹牛。作为2009年全球评分最高的游戏，《未知海域2》捧走了无数的“年度最佳游戏”大奖。是实至名归的当世巅峰之作。本作所用的“顽皮狗游戏引擎2.0”也将应用于PS3的其他第一方游戏，今后SCE的游戏素质将因其而迈上一个新台阶。

■叫座不叫好

生化危机5

—— 媒体综合评分：87.11分 ——

迄今为止，《生化危机5》的PS3/X360双版本累计销量已经超过600万套，是系列最畅销的一作。值得注意的是，PS3版的销量足足比X360版高50万套，媒体评分也高出1分。作为一个以欧美市场为主的游戏，《生化危机5》PS3版的胜利说明了PS3玩家的购买力。实际上除了X360占明显优势的FPS游戏外，其他大多数游戏类型的PS3版销量都在逐步逼平甚至赶超X360版。不过《生化危机5》本身的业界评价不算太高，制作人竹内润表示将不参与《生化危机6》。

■新王牌诞生

未知海域 德雷克的宝藏

—— 媒体综合评分：89.70分 ——

2007年末，PS3开始逐渐摆脱机能不足的恶名，除了《使命召唤4》之外，《未知海域 德雷克的宝藏》也让玩家窥见了PS3的潜力，当时《PSM》杂志甚至将其与怪物级的《孤岛危机》做对比。游戏

发售后，顽皮狗表示该作仅发挥PS3的三成功力，当时所有人都将信将疑。而顽皮狗最终用脱胎换骨般的《未知海域2》证明了PS3的实力。《未知海域》是一个真正的实力派，它用了10周的时间销量才突破百万，最后的累计销量却突破300万套。

■最气势磅礴

战神III

—— 媒体综合评分：92.07分 ——

SCE圣莫尼卡工作室历经动荡，更换了多个制作人，但他们开发的《战神》每一作都没有令人失望。《战神III》的目标是带给玩家在其他主机上不可能实现的游戏体验，所以圣莫尼卡工作室集中全力制作了几场令人血脉贲张的宏伟战斗，游戏刚开始的一场大战就足以青史留名。可能是因为制作经费不足，这种霸气没能贯穿始终，不过这也为今后的续作留下了充分的进化空间。

■兑现承诺：

杀戮地带2

—— 媒体综合评分：90.07分 ——

肩负“Halo Killer”使命的“《杀戮地带》系列”虽然销量远不及《光环》，不过至少在画面上优势明显。E3 2005的CG动画之后，《杀戮地带2》俨然成

为PS3最具标志性的游戏，它的成品质量关系到索尼的信誉，在PS3画面表现力上许下的承诺能否兑现？《杀戮地带2》是公认的检验标准。《杀戮地带2》的画面细节比当年的CG动画略为逊色，不过某些最出色的战斗场面确实已经与之十分接近，SCE基本兑现了承诺。

■最畅销的美式RPG

辐射3

—— 媒体综合评分：90.06分 ——

X360拥有《质量效应》、《神鬼寓言》等多个独占美式RPG系列，成为美式RPG玩家的首选，不过为数不少的跨平台游戏也能满足PS3美式RPG爱好者的需要，在这些游戏中，销量最高的便是《辐射3》。由于X360集结了大量的美式RPG玩家，而且X360版有限期独占的资料片，PS3版还出现了不少恶性BUG，所以《辐射3》的PS3版销量比X360版少90多万套。后来Bethesda推出了“年度游戏版”，媒体综合评分足足比原版高出5 分。Bethesda已经成为PS3的美式RPG顶梁柱，由其开发的《上古卷轴IV》虽然比X360版晚一年上市，仍然有189万的惊人销量。

TOP21-40 车、球与音乐的主流世界

排名	游戏译名	发售日	发行商	销量
21	职业进化足球2010	2009年11月3日	Konami	217万
22	职业进化足球2009	2008年11月11日	Konami	214万
23	极品飞车 变速	2009年9月15日	EA	207万
24	吉他英雄III	2007年10月28日	Activision	200万
25	麦登NFL10	2009年8月14日	EA	198万
26	瑞奇与叮当 未来毁灭器	2007年10月23日	SCE	196万
27	荒野大救赎	2010年5月18日	Rockstar	193万
28	蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	2009年8月25日	Eidos	192万
29	抵抗2	2008年11月4日	SCE	191万
30	上古卷轴IV 湮灭	2007年3月20日	Bethesda Softworks	189万
31	极品飞车 职业街头赛	2007年11月13日	EA	179万
32	职业进化足球2008	2008年3月12日	Konami	175万
33	麦登NFL09	2008年8月12日	EA	171万
34	街头霸王IV	2009年2月20日	Capcom	170万
35	FIFA 08	2007年10月9日	EA	169万
36	战地 恶人连2	2010年3月2日	EA	163万
37	铁拳6	2009年10月27日	NBGI	161万
38	星球大战 原力释放	2008年9月16日	LucasArts	159万
39	无名英雄	2009年5月26日	SCE	158万
40	吉他英雄 世界巡演	2008年10月26日	Activision	154万

人们经常把游戏分为核心向与休闲向两大类，分别面向铁杆玩家和那些对游戏接触不多的人群。不过在这两大类游戏之间，也有一些市场规模相当大的交集。赛车、体育与音乐类游戏就比较容易吸引非游戏人群，同时也有大量的铁杆玩家。赛车游戏操作简单、易于上手，名车与速度是男人永远不会厌倦的追求目标。球类运动为主的体育游戏有无数的球迷为后盾，是规模庞大、收益最稳定的游戏类型。而前些年火爆一时的音乐游戏在吸引歌迷的同时，也因其畅快的游戏体验吸引大批铁杆玩家挑战高难度。掌握这三大游戏类型，是增加新用户，开拓新市场的关键。与X360相比，PS3虽然用户基数较少，但优势在于其用户构成比较均匀，不像X360那样FPS等核心向游戏的玩家太多，就像个偏科的学生，综合基础不够扎实，在主流化普及阶段将处处受制。而PS3虽然暂时还没有《光环3》那样销量过千万的游戏，不过在各种游戏类型上都有素质优秀的代表作，无论是独占还是跨平台，PS3版的表现都明显优于X360，这就是PS3用户群分布比较均匀、根基扎实的最好证明。

■日本的最畅销游戏系列

职业进化足球2010

—— 媒体综合评分：76.50分 ——

Konami的《胜利十一人》自从推出了欧版的“《职业进化足球》系列”，经过多年打拼，早已成为日本第三方在海外最畅销的游戏系列。虽然近年来因为《FIFA》的高速发展以及《PES》自身的止步不前，以致其销量大幅下跌，但每年各机种的总销量仍然在500万以上。2008年之后，PS3已经取代了PS2成为《PES》的主力机种，去年的《职业进化足球2010》PS3版销量是PS2版的两倍，更是X360版的3倍、Wii版的6倍。PS3已经是当之无愧的欧洲足球游戏玩家首选平台。不难发现，《PES》的PS3版和X360版之间销量差距有逐年扩大至势，PS3版的销量是逐年增长，而X360版则是从124万降到100万再降到70多万。作为欧洲最重要的游戏系列之一，《PES》两个版本之间的销量推移也从某个角度说明了PS3在欧洲市场占有率的不断扩大。

■迷走的豪门

极品飞车 变速

—— 媒体综合评分：83.48分 ——

与《PES》一样，《极品飞车》也是一个以欧洲为主的游戏系列，它的PS3/X360版销量推移也可作为PS3于欧陆崛起的佐证。由于游戏制作水准的

降低，《极品飞车》近年来整体销量呈不断下探之势，从2006年《极品飞车 卡本峡谷》的600多万套，降低到《极品飞车 变速》的400多万套。但其中PS3版的销量却在稳步增长，从70万套增加到了200多万。这里面固然有主机用户基数增加的因素，但更重要的是欧洲PS3玩家的活跃。PS3与X360在欧洲的装机量旗鼓相当，而《极品飞车 变速》的PS3版销量却比X360高60万，而2008年的《极品飞车 秘密行动》二者销量差距为14万套，PS3版所占的销量比例越来越高，难怪EA对PS3越来越殷勤。

■史上最畅销音乐游戏

吉他英雄III

—— 媒体综合评分：83.77分 ——

《吉他英雄III》是历史上首款销售额突破10亿美元的游戏，各机种总销量超过1500万套，其中还包括几百万套售价昂贵的吉他同捆版本。由于该作发售时，PS3的装机量不到X360的一半，而且这是一个主要在美国流行的游戏，因此PS3版销量不到X360的一半，不过PS2版还有465万套的销

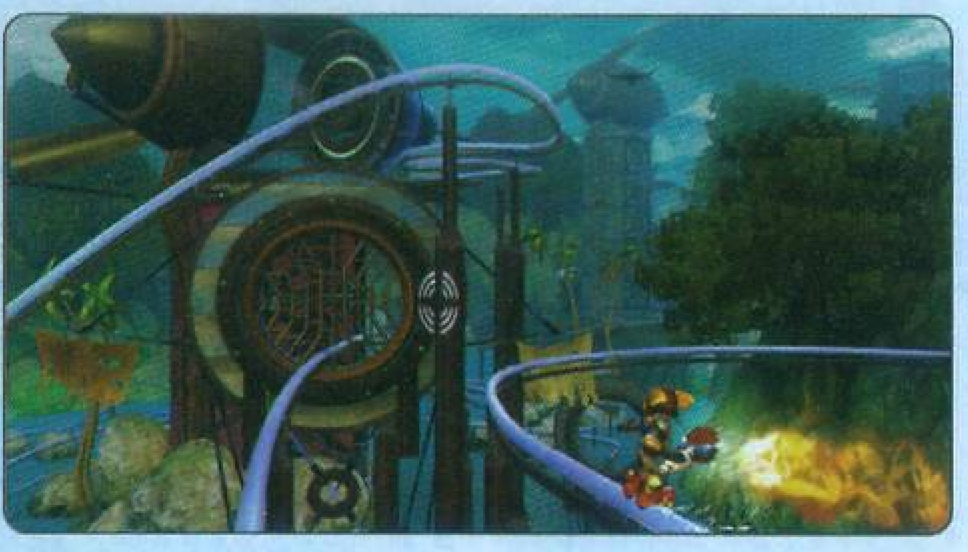
量，比X360版高26万套。一年后《吉他英雄 世界巡演》发售时，音乐游戏已经在走下坡路，该作总销量降低到900万套，而PS3虽然装机量提高，却无法挽回音乐游戏的下降趋势，销量减少了40多万套，不过比起销量暴跌200万套的X360版已经令人欣慰。

■旧世界的遗产

瑞奇与叮当 未来毁灭器

—— 媒体综合评分：88.59分 ——

索尼有注重开发原创游戏的优良传统，每一部新主机都要打造一批新的原创游戏，所以PS和PS2流行的第一方游戏都不相同，得以传承并继续热销的游戏系列并不多。由于《杰克与达斯特》缺席，因而只留下瑞奇与叮当这对活宝在PS3上继续当吉祥物。作为“未来三部曲”的第一篇，《瑞奇与叮当 未来毁灭器》是第一款支持DualShock3手柄的游戏。虽然它在美国发售首月销量只有7.5万套，令人大失所望，但事后证明这种深受低龄玩家喜爱的游戏系列确实有长卖的实力，能够持续吸引小玩家们成为PS3的用户。

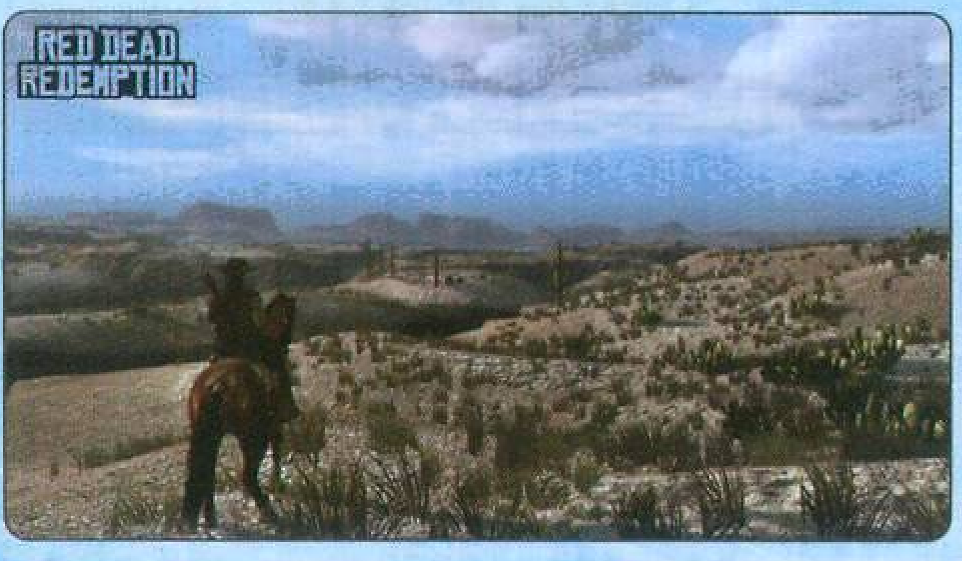


■史上最畅销西部游戏

荒野大救赎

—— 媒体综合评分：94.76分 ——

Rockstar圣地亚哥工作室开发的《荒野大救赎》号称投资达8000万～1亿美元，开发成本几乎与《横行霸道IV》持平。如此之高的投资意味着至少要卖出400万套才能收回成本。而在游戏发售后不久，Rockstar就宣布出货量突破了500万套，据独立统计机构的数字，实际销量为450万套。虽然



只是小幅盈利，理想的销量和全球媒体的超高评价已使其品牌价值熠熠生辉，今后的市场潜力非常可观。

■评价最高的超级英雄游戏

蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院

从雅达利时代至今，电影游戏总是走不出质量低劣的怪圈。从雅达利的史上第一垃圾游戏《E.T.》直到高清时代，电影游戏虽然销量不低，口碑却几乎从未高过。《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》打破了超级英雄题材和电影游戏的诅咒，被全球玩家一致叫好，还被《吉尼斯世界纪录》收录为“评价最高的超级英雄游戏”。值得注意的是，本作PS3版销量比X360版高45万套，在立足于北美的游戏中较为罕见。

■销量最高的格斗游戏

街头霸王IV

—— 媒体综合评分：93.36分 ——

自从进入PS时代，3D格斗游戏取代了2D格斗，2D派的Capcom受到强烈冲击，几乎出现了破产危机。而在《街头霸王III》发售的十年后，Capcom携《街头霸王IV》强势归来，以超过300万套的销量成为高清主机中销量最高的格斗游戏，超过了3D派的《铁拳6》和《灵魂能力IV》，实现了2D格斗的伟大复兴。此外在2010年4月27日推出的《超级街头霸王IV》双机种销量也超过了110万套，这两款游戏的最终总销量将很有希望突破500万大关。在两个版本的销量分布方面，仍然是PS3版占明显优势，两作总计比X360版高50万套。

■欧洲国民级游戏

FIFA08

—— 媒体综合评分：82.08分 ——

由于EA巨资获得FIFA的官方授权，而且游戏本身的质量也在不断提高，《FIFA》作为足球游戏老大的地位如今是稳如泰山，是欧洲当之无愧的最具影响力游戏系列。与《PES》一样，《FIFA》的

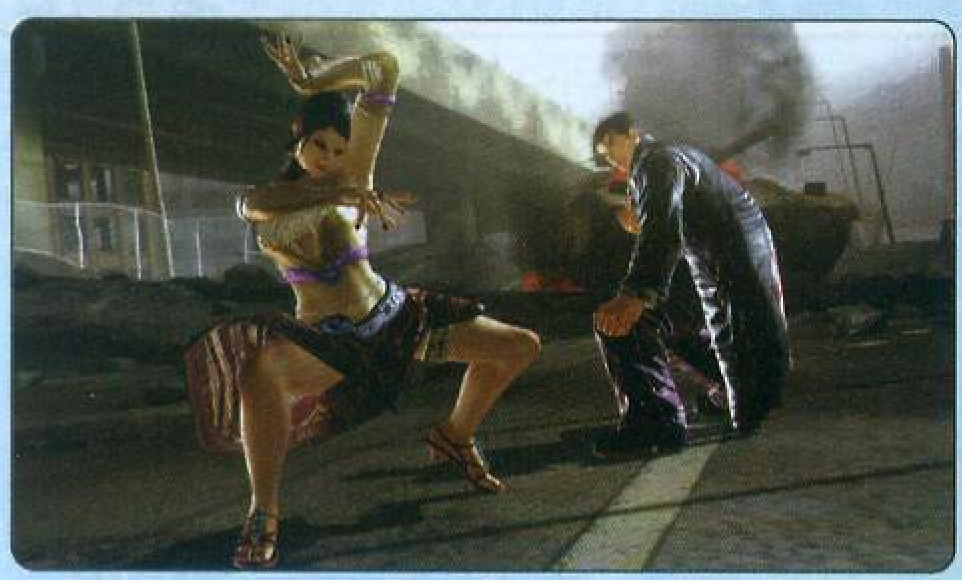
销量也是以PS3版为主力，而且从《FIFA08》到《FIFA10》，销量逐年大幅提高。在《FIFA08》时，PS3和X360版销量还是基本相当，而到了《FIFA10》，PS3已经是所有版本中销量最高的平台，比X360版多出80万套。《FIFA10》的各机种总销量超过900万，其中80%以上的销量来自欧洲。

■雄风犹存

铁拳6

—— 媒体综合评分：79.75分 ——

2008年TGS展期间，微软宣布《铁拳6》从PS3独占改为跨平台，确实狠狠地羞辱了索尼。当年PS帝国的开国功臣，PS家族最忠诚的独占系列之一，居然在PS3上延期多年之后劈腿，引起众多索饭对NBGI的口诛笔伐。不过最终《铁拳6》也诠释了强扭的瓜不甜的真理。该作PS3版销量是X360版的两倍，毕竟绝大多数《铁拳》玩家都是从PS时代一路走来，无论是在情感上还是对手柄手感的习惯程度方面，都会倾向于PS3。PS3始终是格斗游戏玩家的首选。



■原创潜力之作

无名英雄

—— 媒体综合评分：86.31分 ——

PS2时代与顽皮狗和Insomniac并立的工作室Sucker Punch在PS3上起步较晚，不过实力同样强劲。由60人团队开发3年的《无名英雄》规模相当宏大，SCE也进行了卖力的宣传，在游戏中赠送了《未知海域2》多人模式测试的凭券。由于选择了淡季发售，它成为当月最受关注的游戏。它获得了IGN评选的“最佳脚本奖”以及EuroGamer的“最佳动作冒险游戏奖”。

TOP41-60 动作游戏天堂

排名	游戏译名	发售日	发行商	销量
41	UFC 2009 Undisputed	2009年5月19日	THQ	152万
42	极品飞车 秘密行动	2008年11月17日	EA	152万
43	天剑	2007年9月12日	SCE	143万
44	火爆狂飙 天堂	2008年1月22日	EA	139万
45	暴雨	2010年2月23日	SCE	135万
46	战神Ⅰ+Ⅱ 合集	2009年11月17日	SCE	132万
47	鬼泣4	2008年2月5日	Capcom	130万
48	午夜俱乐部 洛杉矶	2008年10月20日	Rockstar	129万
49	乐高星球大战全传	2007年11月6日	LucasArts	125万
50	WWE SmackDown! vs. RAW 2008	2007年11月13日	THQ	119万
51	彩虹六号 维加斯2	2008年3月19日	Ubisoft	118万
52	死亡空间	2008年10月13日	EA	113万
53	灵魂能力IV	2008年7月29日	NBGI	113万
54	孤岛惊魂2	2008年10月21日	Ubisoft	112万
55	致命格斗大战DC漫画英雄	2008年11月16日	Midway	110万
56	拳击之夜4	2009年6月23日	EA	109万
57	黑道圣徒2	2008年10月14日	THQ	108万
58	瑞奇与叮当 未来时空裂缝	2009年10月27日	SCE	105万
59	古墓丽影 地下世界	2008年11月18日	Eidos	102万
60	海豹突击队 对峙	2008年10月14日	SCE	101万

PS3发售初期，由于六轴手柄没有振动功能而遭到玩家强烈抗议，尤其是动作游戏玩家，失去了振动感使打斗时畅快淋漓的感觉大打折扣。为此索尼花了数亿美元，解决了手柄振动技术的侵权官司，终于在PS3发售一周年时推出了同时具备六轴和振动功能的DualShock3，而仿佛是为了庆祝DualShock3的发售，在其上市前后PS3上推出了不少的动作游戏大作，包括《天剑》、《瑞奇与叮当 未来毁灭器》、《真·三国无双5》、《鬼泣4》等，充分满足了动作游戏玩家的需要。动作游戏主要分为《鬼泣》、《战神》那样的砍杀型游戏，以及《瑞奇与叮当》、《小小大星球》那样的平台动作游戏，和《未知海域》、《古墓丽影》那样的动作冒险游戏，无论是哪种类型，PS3都有明显优势，拥有代表业界顶级水平的独占代表作。从这一方面也可以看出索尼在打造PS3游戏阵容时的用心良苦，各种游戏类型全面发展，在每个类型上都争取做到最好，满足所有玩家的需要。

■小规模大制作

天剑

—— 媒体综合评分：80.65分 ——

2002年就开始投入开发的《天剑》是最早公布的次世代游戏之一，当初其实是为X360开发的，后来被SCEE获得了发行权。在E3 2005期间公布时，以其《指环王》般宏大的战争场面成为最受关注的游戏之一。《天剑》是一个精工细作的游戏，它发售时在PS3游戏中视觉效果堪称一流。可惜次

世代游戏的开发成本实在太高，本作大手笔的投资换来的也只不过是短短几个小时的游戏流程，这成为了它的致命伤。

■跨平台游戏的转折

火爆狂飙 天堂

—— 媒体综合评分：87.93分 ——

PS3发售后的第一年内，几乎所有跨平台游戏都是X360版的画面明显优于PS3版，这是因为PS3开发机送到开发商手中的时间较晚，开发商只能先用X360的开发机制作游戏，然后再移植到PS3。以X360为主导的游戏开发流程决定了X360版会最大限度地发挥主机性能，而PS3版会在移植

过程中有所缩水。但是随着开发商对PS3性能了解的逐渐深入，一些开发团队开始先制作PS3版再移植到X360。《火爆狂飙 天堂》就是最早使用这种开发流程的游戏之一，PS3版的出色表现改变了人们对PS3跨平台游戏的不良印象。

■新形态娱乐体验

暴雨

—— 媒体综合评分：89.30分 ——

《GameInformer》杂志如此评述《暴雨》："这是一个难以用语言来形容的游戏，它在叙事方式与角色发展方面实现了重大突破，证明了互动娱乐还有深不见底的潜力尚待发掘。"对于PS3乃至整个游戏业界来说，《暴雨》的意义绝不止是它那135万套的销量(开发商表示最终销量可以达到200万套)，它是游戏这种娱乐形式的重要尝试。正如制作人David Cage所说，《暴雨》不是游戏也不是互动电影，而是一种崭新的娱乐形态。也只有SCE这种敢于尝试的发行商舍得向这种毫无商业保证的高风险项目投入如此巨资。而幸运的是，

Quantic Dream没有辜负SCE的厚望，它为整个业界注入了一种全新的游戏开发思路。相比之下，发售前经常被人拿来与《暴雨》做比较的《心灵杀手》虽然开发时间跨度长达9年，但销量与业界评价均远远不及《暴雨》，在北美发售半个月只销售了14.5万套。

■PS2的逆袭

战神 I +II 合集

—— 媒体综合评分：90.78分 ——

一个简单的市场调查，带来了意外的巨大商机。为了征求《战神III》限定版赠品的意见，索尼进行了用户调查，其中高清化《战神》与《战神II》合集的选项引起业界强烈关注，就此促成了《战神 I + II 合集》的诞生。其实当年两款《战神》开发时，在贴图和建模等方面本来就是按照高清的标准制作，再根据PS2的性能进行压缩。而PS3的高清化合集只不过是其本色重现，与它的一百多万套销量相比，成本几乎可以忽略不计，超过90分的业界评价也证明了玩家对该作的欣喜与认可。《战神 I + II 合集》的成功正在为SCE开启一条新的生财之道，《ICO》与《汪达与巨像》的高清合集呼之欲出，Capcom、NBGI等第三方也对这种形式表示兴趣浓厚，PS2时代的遗产将会以高清形态越来越多的出现在PS3上。

■动作游戏新标准

鬼泣4

—— 媒体综合评分：84.56分 ——

《鬼泣4》的叛逃事件使很多PS3玩家义愤填膺，光是参加抗议请愿的玩家就达到数万人。不过Capcom最终依靠此举使其成为系列销量最高的一作。《鬼泣4》活用PS3的性能，创造了不少在过去不可能实现的大魄力战斗场面，打击感也令人满足，只是关卡的重复性有些令人失望。

■超级黑马

死亡空间

—— 媒体综合评分：89.07分 ——

2008年最令人惊喜的游戏可能要属《死亡空间》，该作刚公布时被认为是又一款把恶心当有趣的劣质恐怖游戏。为了让游戏中的尸体显得更真实，开发团队大量研究了车祸中伤亡者的照片。本作中的血腥场面确实令人触目惊心，而令人惊喜的是，它在氛围营造以及游戏性方面让人感受到恐怖生存游戏的复兴。在《生化危机》等游戏早已让人感觉不到恐怖时，《死亡空间》的出现刮起了又一阵恐怖风。本作PS3版销量比X360版高13万套，所以EA决定续作以PS3版为主力，为PS3版提供了独占内容：Wii游戏《死亡空间 血统》的Move移植版。

■NBGI实力之作

灵魂能力IV

—— 媒体综合评分：84.76分 ——

进入高清时代以来，NBGI的表现屡屡令人失望，当年的3D技术先锋已明显落后于国际先进水平。但在2008年夏季，一款《灵魂能力IV》让NBGI再次吐气扬眉。完美的人物建模与精美场景获得全球媒体一致好评，NBGI还花大钱收录了《星球大战》中的黑武士和尤达大师，增加了票房保证。而这两位星战名角在本作中的建模之精细是在过去的任何《星战》游戏中都从未有过的。本作还首度

加入了在线对战模式，功能强大到几乎可以创建出任何角色形象的定制模式也成为一时话题。本作发售后不久销量即突破200万套，是《铁拳6》之前NBGI销量最高的高清游戏。

■过气的冒险之王

古墓丽影 地下世界

—— 媒体综合评分：75.45分 ——

作为系列正统第8作，《古墓丽影 地下世界》是首款针对次世代主机进行开发的系列作。水晶动力工作室还邀请了奥运会体操运动员进行劳拉的动作捕捉，在游戏的画面与场景方面都有不错的表现，不过视角与战斗系统有所不足，而且以解谜为主的《古墓丽影》式游戏方式已经过时，游戏销量令人失望。水晶动力工作室应该向《未知海域》那样的后起之秀多多学习。

■名作易主，实力依旧

海豹突击队 对峙

—— 媒体综合评分：67.38分 ——

由于Zipper Interactive忙着开发《MAG》，《海豹突击队》新作暂时交给Slant Six工作室制作。这是系列第一款M级游戏，只有网络模式。可能是因为开发商经验不足，游戏刚发售时出现了帧率太低、网络延迟、内容缩水等问题，导致其成为系列评价最低的一作，首周销量不到20万套。不过后来SCE发布了修正补丁，在线人数立竿见影地增加了50%，游戏销量也有所回升，最终成功突破百万。

TOP61-90 原创新系列的崛起

排名	游戏译名	发售日	发行商	销量
61	战地双雄	2008年3月7日	EA	100万
62	拳击之夜3	2006年12月5日	EA	95万
63	索尼克终极MD合集	2009年2月10日	SEGA	95万
64	虐杀原形	2009年6月9日	Activision	95万
65	麦登NFL08	2007年8月14日	EA	94万
66	机车风暴 太平洋裂谷	2008年10月28日	SCE	94万
67	摇滚乐队	2007年11月20日	MTV Games	94万
68	摇滚乐队2	2008年10月19日	MTV Games	94万
69	战地 恶人连	2008年6月23日	EA	94万
70	歌星	2007年12月7日	SCE	93万
71	战场的女武神	2008年4月24日	SEGA	92万
72	波斯王子	2008年12月2日	Ubisoft	90万
73	超级房车赛 起跑线	2008年6月3日	Codemasters	90万
74	WWE SmackDown vs. Raw 2010	2009年10月20日	THQ	89万
75	007大破量子危机	2008年11月4日	Activision	88万
76	龙之世纪 起源	2009年11月3日	EA	88万
77	大众高尔夫5	2008年3月28日	SCE	86万
78	MAG	2010年1月26日	SCE	85万
79	火影忍者 终极忍者风暴	2008年11月4日	NBGI	85万
80	镜之边缘	2008年11月11日	EA	83万
81	薄雾	2008年5月20日	Ubisoft	83万
82	如龙3	2009年2月26日	SEGA	80万
83	化解危机4	2007年11月20日	NBGI	77万
84	北京2008	2008年7月8日	SEGA	77万
85	WWE SmackDown vs Raw 2009	2008年11月9日	THQ	76万
86	龙珠Z 冲破极限	2008年6月10日	Atari	76万
87	Buzz! Quiz TV	2008年9月23日	SCE	75万
88	辛普森一家	2007年10月30日	EA	73万
89	NCAA橄榄球10	2009年7月14日	EA	73万
90	甲壳虫 摇滚乐队	2009年9月9日	MTV Games	73万

每一部新主机必定会带来新的商机，是发行商塑造新游戏品牌的最佳时机。一向倡导原创精神的索尼以身作则的同时，第三方也积极配合。在全力支持PS3的第三方中，世嘉与EA的表现最为人称道。EA在本世代虽然业绩并不理想，但是其加强原创力量、致力于提高游戏质量的新战略思想却令人敬佩，成功打造了《战地双雄》、《战地 恶人连》、《镜之边缘》、《死亡空间》等新系列。世嘉的境遇与EA有些相似，在日本第三方都畏首畏尾时，世嘉勇敢地扛起PS3的大旗，相继开发了《战场的女武神》、《如龙3》等PS3独占游戏，销量也算理想。在高清主机上打造原创品牌成本高、风险大，但是品牌价值一旦形成，今后便可享用不尽，将为公司的长期发展打下坚固的基础。

战地双雄

—— 媒体综合评分：74.17分 ——

2004年EA在加拿大建立了蒙特利尔工作室，公司规模在短期内迅速增加至800多人，而大幅扩招的重要原因，就是要打造《战地双雄》这一款原创大作。该作的业界关注度极高，曾在《EGM》杂志的“50款最期待原创游戏”排行榜中排名第一。超过250万套的总销

量宣告了EA打造新品牌的努力获得了成功。

索尼克终极MD合集

—— 媒体综合评分：80.87分 ——

为PS3的高清大作鞠躬尽瘁的世嘉，最畅销的PS3游戏却是炒冷饭的《索尼克终极MD合集》，这确实有些无奈而具有讽刺意义。不过索尼克毕竟是世嘉含金量最高的游戏品牌，况且除了索尼克之外，这款总共收录的40余部作

品可以说是个个经典，任何怀念MD时代的玩家都不容错过。

摇滚乐队

—— 媒体综合评分：91.23分 ——

Activision收购了持有《吉他英雄》品牌的RedOctane，却抛弃了真正的开发商Harmonix，不过识货的MTV Games以1.75亿美元将其高价收购，高调进军游戏产业。《摇滚乐队》虽然销量不及《吉他英雄》，不过其乐器同捆套装售价超过170美元，所以第一作的销售额就超过了8亿美元，各机种累计销量超过550万套。除了游戏本身带有的58首曲目外，另外还有1000多首下载歌曲，总下载量超过3000万，下载收入非常可观。由于创造了《摇滚乐队》，《时代》杂志将Harmonix的两位创始人评为“100为最具影响力人物”之列。著名吉他手Steven Van Zandt说：“在摇滚的历史中，《摇滚乐队》的意义可能等同于调频电台、CD和MTV。”

战地 恶人连

—— 媒体综合评分：84.79分 ——

由于《荣誉勋章》的没落，EA需要找到能对抗《使命召唤》的FPS游戏。“《战地》系列”曾是最流行的PC网战游戏，其开发商DICE是实力派FPS开发商，所以EA将振兴FPS实力的任务交给了DICE。由于FPS的大本营已经转移到家用机，所以DICE为家用机度身定制了《战地 恶人连》。虽然230万套的总销量与《COD》没有可比性，不过真实的场景破坏效果和丰富的游戏性使其备受好评，是一个潜力巨大的实力之作。之后的续作《恶人连2》被认为是最有实力对抗《现代战争2》的游戏，不仅业界评价比之前明显提高，跨平台总出货量也突破了500万套，已成为EA最成功的次世代FPS游戏。

歌星

—— 媒体综合评分：82.69分 ——

风靡欧洲的《歌星》是一个不显山漏水，但实力与影响力却令人吃惊的游戏。虽然它的PS3版销量不到百万，每隔几个月就推出一个新版本的资料片却带来了源源不绝的收入，索尼利用其在音乐行业的雄厚实力，专门为其准备的网络曲库也有着可观的下载收入。《歌星》是一个可以吸引非玩家的游戏系列，是PS3在欧洲实现主流化发展的重要作品，正在开发中的Move版《歌星劲舞》有望带来歌舞游戏风暴。

战场的女武神

—— 媒体综合评分：87.36分 ——

投资数十亿日元开发的PS3独占大作《战场的女武神》在日本发售后，首周销量只有7.7万套，世嘉大失所望，同年世嘉出现了巨额赤字。该作的美版于

日版半年后发售，首月销量居然只有3.3万套，世嘉对其完全绝望，甚至有人断定这是世嘉继《莎木》以来最失败的投资。然而游戏在美国发售后不久，其出色的素质开始在一些玩家中形成口耳相传效应，在网络上有极高评价。2009年4月世嘉适时降低了游戏的价格，销量激增数倍，而同时发布的动画版也大大提高了游戏销量，最终逼近百万的销量让所有人都大跌眼镜。

波斯王子

—— 媒体综合评分：84.14分 ——

为了重振已经没落的“《波斯王子》系列”，育碧对其进行了一次彻底的改革，采用卡通渲染技术带来全新体验，游戏名只有简单的“波斯王子”，说明了育碧将以此为新起点的决心。可惜重复性太强的关卡设计与缺乏乐趣的BOSS战破坏了游戏性，不过精美绝伦的画面得到了一致推崇。

大众高尔夫5

—— 媒体综合评分：81.83分 ——

在SCE J创造的大众型休闲游戏

中，至今仍有非凡影响力的就只有“《大众高尔夫》系列”。《大众高尔夫5》是庆祝系列诞生十周年之作，日版销量超过60万套，持续推出的付费角色与球场带来了可观的收入。

MAG

—— 媒体综合评分：77.75分 ——

Zipper Interactive是SCE旗下对网战射击游戏经验最丰富的开发商，他们开发的《MAG》目的是成为家用机上规模最大的网战游戏，所以他们直接把游戏命名为《大型动作游戏》。由于采用了一种新型服务器架构，它能够支持256人游戏，以8人一组，4组一排，4排一连的严密组织架构形成与真实战争般的超大型网络大战。虽然存在不少的BUG、游戏平衡性也不够理想，不过这

种巨型网战游戏的潜力非常值得期待。

火影忍者 终极忍者风暴

—— 媒体综合评分：76.16分 ——

作为NBGI罕见的PS3独占游戏之一，CyberConnect2负责开发的《火影忍者 终极忍者风暴》是一款惊喜之作。首先是游戏画面达到了动漫类游戏的顶级水准，IGN赞其为“现象级的游戏画面”，游戏内容也非常丰富。作为一款动漫类游戏，85万套的销量值得夸耀。它同时也是第13届日本媒体艺术节获得娱乐部门优秀奖的惟一一款游戏作品。

薄雾

—— 媒体综合评分：56.48分 ——

《薄雾》原本是育碧打造的重要新品牌，刚公布时，甚至有一些媒体称其为“《光环》杀手”。在2007年发生了多起PS3独占游戏改为跨平台的叛逃事件，而《薄雾》却反其道而行之，从跨平台改为PS3独占，成为一时话题。可惜开发商Free Radical工作室实力不足，搞砸了这个育碧重点新作，游戏评分之低在育碧的高清游戏中实属罕见。不过叛逃

X360使其在PS3玩家中引起关注效应，80多万的销量令人满意。

如龙3

—— 媒体综合评分：79.92分 ——

世嘉之所以全力支持PS3，并不断大胆投资于高清大作，主要应归功于一个关键人物：统括世嘉家用机游戏开发事务的名越稔洋。因“《如龙》系列”而成名的名越稔洋以每年一作的速度，已经为PS3带来了三款《如龙》，除了外传性质的《如龙见参》外，另外两款销量都在50万套以上。其中《如龙3》因为推出了美版，因此销量达到了80万套。目前名越稔洋正在研究如何扩大“《如龙》系列”的海外影响力，以真岛吾朗为主要角色的《如龙》PS3独占最新作很可能会强化欧美玩家喜爱的动作射击要素。

TOP91-140 日式黄金大作集团军

排名	游戏译名	发售日	发行商	销量
91	横行霸道 自由城轶事	2010年4月16日	Rockstar	72万
92	雇佣兵2 战火世界	2008年8月31日	EA	72万
93	吉他英雄 史密斯飞船	2008年6月29日	Activision	71万
94	战火兄弟连 地狱大道	2008年9月23日	Ubisoft	71万
95	歌星Abba	2008年12月2日	SCE	71万
96	边境之地	2009年10月20日	2K Games	70万
97	极品飞车 卡本峡谷	2006年11月17日	EA	70万
98	使命召唤3	2006年11月15日	Activision	70万
99	2010FIFA世界杯	2010年4月27日	EA	70万
100	乐高印第安纳·琼斯	2008年6月3日	LucasArts	69万
101	猎天使魔女	2010年1月5日	SEGA	69万
102	吉他英雄5	2009年9月1日	Activision	68万
103	闪点行动 龙腾	2009年10月6日	Codemasters	68万
104	NBA 2K10	2009年10月6日	2K Sports	68万
105	生化奇兵2	2010年2月9日	2K Games	68万
106	超级街头霸王IV	2010年4月27日	Capcom	67万
107	山脊赛车7	2006年11月13日	NBGI	66万
108	科林·麦克雷拉力 尘土飞扬2	2009年9月8日	Codemasters	66万
109	MLB 08：The Show	2008年3月4日	SCE	65万
110	正当防卫2	2010年3月23日	Square Enix	64万
111	暗黑血统 战神之怒	2010年1月8日	THQ	64万
112	索尼克 释放	2008年12月9日	SEGA	63万
113	真·三国无双5	2008年2月19日	Koei	63万
114	恶魔之魂	2009年2月5日	Atlus	63万
115	夺命双雄	2007年11月13日	Eidos	62万
116	MLB 09：The Show	2009年3月3日	SCE	62万
117	神曲 地狱篇	2010年2月9日	EA	61万

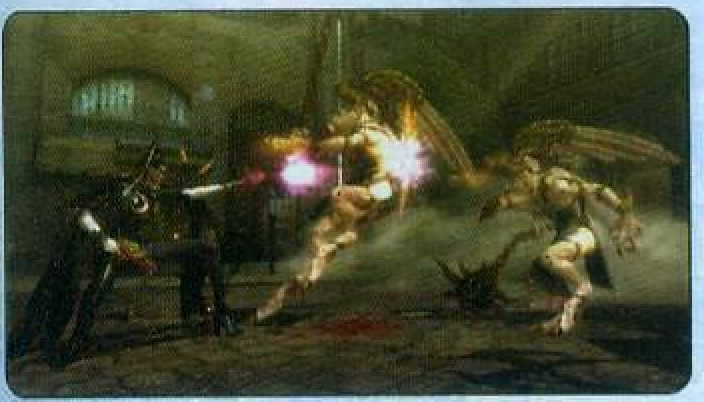
每年SCEJ都会根据过去一年PS系主机的游戏销量评选“PlayStation Award”，销量超过50万套的游戏就会被评为“黄金奖”，超过100万套则是“白金奖”。迄今为止，日本本土销量超过百万的游戏只有《最终幻想XIII》，不过获得黄金奖的游戏已经有不少。NBGI高层曾经透露，在PS3上制作一款一线大作，需要有50万套的销量才能收回成本。所以50万销量被日本业界视为重要指标，世嘉每次有次世代游戏销量超过50万就会举办庆祝仪式。而每当有黄金级大作上市，PS3的主机销量都会有明显的提高。目前为止，在日本销量超过50万套的游戏共8款，其中6款都是PS3独占游戏。而X360游戏在日本的最高销售记录还没有突破25万，可见在日本PS3独占其实是第三方在高清游戏方面的最佳选择。

猎天使魔女

—— 媒体综合评分：85.74分 ——

《猎天使魔女》在日本发售时，由于本身质量出色，而且X360版成为《FAMI通》杂志评选的首款X360满分游戏，因此一度供不应求，各地都出现缺货报告。实际上并不是因为X360版的销量有

排名	游戏译名	发售日	发行商	销量
118	白骑士物语 国际版	2008年12月25日	SCE	61万
119	异形大战铁血战士	2010年2月16日	SEGA	60万
120	钢铁侠	2008年5月2日	SEGA	60万
121	Skate2	2009年1月21日	EA	60万
122	生化奇兵	2008年10月21日	2K Games	60万
123	完美机车	2008年9月16日	Disney	59万
124	捉鬼敢死队	2009年6月16日	Atari	59万
125	泰格·伍兹的PGA巡回赛10	2009年7月3日	EA	59万
126	忍者龙剑传Σ	2007年7月3日	Tecmo	59万
127	狂野西部 生死同盟	2009年6月30日	Ubisoft	58万
128	NBA Live 08	2007年10月1日	EA	58万
129	NBA 2K9	2008年10月7日	2K Sports	57万
130	泰格·伍兹的PGA巡回赛09	2008年8月26日	EA	57万
131	教父II	2009年4月7日	EA	57万
132	战鹰	2007年8月28日	SCE	56万
133	指环王 征服	2009年1月13日	EA	56万
134	虚幻竞技场III	2007年12月11日	Midway	56万
135	如龙4	2010年3月18日	SEGA	56万
136	DJ英雄	2009年10月27日	Activision	56万
137	X战警前传 金刚狼	2009年5月1日	Activision	55万
138	漫画英雄终极联盟2	2009年9月15日	Activision	54万
139	NCAA橄榄球09	2008年7月15日	EA	54万
140	北斗无双	2010年3月25日	Koei Tecmo	54万



多高，而是由于其供货量太低。据统计该作X360日版累计销量只有9万套。PS3版由于并非白金工作室开发，而是由世嘉的团队在X360版的基础上进行移植，质量令人失望，PS3版的媒体评分比X360版低4分。然而日本玩家仍然选择了PS3版，其销量为21万套，加上欧美共计销售了69万套，比X360版高5万套。这个案例真切地说明了日本玩家对X360与生俱来的抗拒心态。

横行霸道 自由城轶事

—— 媒体综合评分：89.25分 ——

微软用5000万美元购买了《GTA》的两张资料片：《迷失与诅咒》和《风流托尼之歌》，这两张资料片都比原计划晚了半年多上市，而提供下载后，销量却令人失望。为此，Rockstar不得不推出了零售版，不过146万套的销量还是没有达到Rockstar的期待值，所以就有了半年后发售的PS3版。比起微软，索尼相当于是“白捡”了一个号称规模与完整游戏相当的资料片合集。

山脊赛车7

—— 媒体综合评分：79.47分 ——

《山脊赛车》曾是PS首发时的最大功臣，后来的PS2和PSP也都有该系列保驾。而X360首发时，NBGI为之带来了《山脊赛车6》，象征着NBGI的叛逃。不过X360版销量实在太惨，因此不久后NBGI就公布了PS3首发独占游戏《山脊赛车7》。本作的很多内容明显都是从《山脊赛车6》回收而来，之所以挂上“7”之名，一方面是限于“6”已经与微软签署独占合同，另一方面是以纯新作的身分提高销量。本作还被NBGI改造为街机版，实现了3D立体成像。未来NBGI很有可能在PS3上推出对应3D的《山脊赛车》新作。

真·三国无双5

—— 媒体综合评分：59.91分 ——

Koei是最早宣布支持PS3的日本第三方，早在2004年就公布了一款代号为“鬼”的PS3独占游戏，虽然中途流产，Koei为PS3研发的新引擎却使用到《真·三国无双5》的身上。迫于形势，《真·三国无双5》转为跨平台游戏。为了给次世代开个好头，Koei对系统进行了彻底的改头换面，不过无论是画面还是系统，都没有赶上时代的步伐。本作的失败迫使Koei将其“《无双》系列”实施多题材化发展。

恶魔之魂

—— 媒体综合评分：89.57分 ——

将PS3独占的《恶魔之魂》评为日产游戏中的最大黑马绝不为过。当初Fromsoftware刚公布该作时，因为风格过于接近美式RPG，日本玩家们认为这是又一个拙劣模仿西方游戏的劣质作品。在日本由SCE发行后，首周销量不到4万套，最终销量也没有超过24万。可能是因为销量不理想，SCE不再代理美版，而是由Atlus取得发行权。人们万万没有想到的是，《恶魔之魂》不仅不是“拙劣的模仿”，甚至在口碑上超过了众多欧美著名RPG开发商的游戏。GameSpot网站将本作评为2009年最佳游戏，IGN和GameTrailers网站也将其评为最佳RPG和最佳新品牌，欧美绝大多数主要游戏媒体对本作的打分都在9分以上，是Fromsoftware历史上在海外获得的最高评价。由于媒体的强烈推荐，虽然Atlus发行实力不强，所做的广告也不多，但在北美的销量超过了35万套，在核心RPG玩家中享负盛名，因此续作已经在紧张开发中。

白骑士物语 国际版

—— 媒体综合评分：66.38分 ——

由于RPG开发周期较长，在PS3发售后第一年，几乎是一款日式RPG也找不到。到了2008年，X360的RPG已经是遍地开花，而PS3依然极度匮乏。为PS3打造第一个独占RPG大作的重任落

在了Level-5的头上。《白骑士物语》在2007年TGS展公开时轰动一时，被认为可与《最终幻想XIII》匹敌，不过实际品质与预想相差太远，《FAMI通》评价只有29分。61万的销量对于一个大制作的“王道RPG”着实是低了一些，不过Level-5仍然对PS3充满信心，不仅继续开发了续作，还将其成立十几年来最具野心的大作《第二国度》也献给了PS3.

忍者龙剑传Σ

—— 媒体综合评分：86.84分 ——

由板垣伴信手下的“小弟”早矢仕洋介领队开发的《忍者龙剑传Σ》虽然只是Xbox的重制版，销量却轻松突破50万，成为Tecmo的一个高利润产品。而PS3终于集齐了《鬼泣》、《战神》与《忍龙》这三大动作游戏系列。早矢仕洋介因为负责该作而地位提升，板垣伴信离去后，他成为Team Ninja的负责人。《忍者龙剑传Σ》两年后推出的续作销量将近50万套。今后由于早矢仕洋介当权，《忍者龙剑传III》极有可能是PS3/X360版同步发售。

北斗无双

—— 媒体综合评分：70分 ——

《真·三国无双》与《战国无双》两大系列销售不振，迫使Tecmo不得不寻求其他的“无双”题材。《北斗无双》公布时，Tecmo社长松原健二表示其日版销量将会超过100万套，足见其信心之强。虽然百万目标并未实现，不过两个版本在日本将近60万套的销量已经是近年来《无双》难得的佳绩。更为血腥暴力的游戏感觉应该可以在欧美获得比以往《无双》更高的销量，全球百万销量指日可待。

TOP141-190 日本第三方重返PS3怀抱

排名	游戏译名	发售日	发行商	销量
141	乐高蝙蝠侠	2008年9月23日	WBIE	53万
142	阿凡达	2009年12月1日	Ubisoft	53万
143	恐龙猎人	2008年2月5日	Touchstone	53万
144	VR战士5	2007年2月20日	SEGA	52万
145	赤色派系 游击队	2009年6月2日	THQ	51万
146	瑞奇与叮当 战利品大冒险	2008年9月12日	SCE	51万
147	失落的星球	2008年2月26日	Capcom	50万
148	彩虹六号 维加斯	2007年6月26日	Ubisoft	50万
149	肖恩·怀特滑雪	2008年11月16日	Ubisoft	50万
150	麦登NFL07	2006年11月14日	EA	49万
151	忍者龙剑传Σ2	2009年9月29日	Koei Tecmo	49万
152	UFC Undisputed 2010	2010年5月28日	THQ	49万
153	麦登NFL07	2006年11月14日	EA	49万
154	EyePet	2009年10月23日	SCE	49万
155	NBA 2K8	2007年10月2日	2K Sports	48万
156	文明 革命	2008年7月8日	2K Games	48万
157	末日之战	2008年11月4日	Ubisoft	48万
158	NBA Live 09	2008年10月7日	EA	47万
159	上旋高手3	2008年6月23日	2K Sports	47万
160	MLB 10：The Show	2010年3月2日	SCE	46万
161	高达无双	2007年8月28日	NBGI	45万
162	龙珠 怒气爆发	2009年11月10日	NBGI	45万
163	鹰击长空	2009年3月3日	Ubisoft	45万
164	幽灵行动 尖峰战士2	2007年8月23日	Ubisoft	45万
165	高达无双2	2008年12月18日	NBGI	44万
166	NHL 10	2009年9月15日	EA	44万
167	战地双雄 第40天	2010年1月12日	EA	43万
168	潮湿	2009年9月15日	NBGI	43万
169	失落的星球2	2010年5月11日	Capcom	42万
170	功夫熊猫	2008年6月3日	Activision	42万
171	侍道3	2008年11月13日	ACQUIRE	42万
172	吉他英雄 Metalica	2009年3月29日	Activision	41万
173	变形金刚2	2009年6月23日	Activision	40万
174	龙穴	2007年8月30日	SCE	40万
175	索尼克	2007年1月30日	SEGA	40万
176	苍翼默示录	2009年6月25日	Arc System Works	40万
177	黑暗领域	2008年3月25日	D3 Publisher	39万
178	迷失 穿越莫多斯	2008年2月26日	Ubisoft	38万
179	汽车总动员 全国大赛	2007年10月30日	THQ	38万
180	NBA Live 10	2009年10月6日	EA	38万
181	乐高印第安纳·琼斯2	2009年11月17日	LucasArts	38万
182	欧洲杯2008	2008年5月19日	EA	38万
183	德军总部	2009年8月18日	Activision	37万
184	如龙见参	2008年3月7日	SEGA	36万
185	永恒的尽头	2010年3月16日	SEGA	36万
186	圣域2 堕落天使	2009年5月11日	CDV Software	36万
187	薄暮传说	2009年9月17日	NBGI	35万
188	托尼滑板 驾驭	2009年11月17日	Activision	35万
189	NCAA足球08	2007年7月17日	EA	35万
190	托尼滑板 练习场	2007年10月15日	Activision	35万

PS3发售前，由于主机的研发进度数次推迟，又出现了良品率不高、造价太高等问题，以至于SCE焦头烂额、自顾不暇，忽略了与第三方的合作。另一方面，微软却以利诱加紧对第三方的拉拢。PS3发售后，初期销量惨淡，加上游戏开发难度太高，于是第三方纷纷转投X360。在2007年，X360的日式游戏异常充实，而PS3却大作匮乏。进入2008年后，局势开始逆转。日系X360大作逐一发售后，销量令人失望，绝大多数都在亏损。而随着售价降低2万日元的40GB版PS3发售后，在日本销量明显提高，PS3日式游戏的销量开始回暖。原本X360独占的游戏纷纷推出PS3移植版，NBGI、SE等在X360上推出了多款独占大作的厂商都重新站在了PS3的身旁，有趣的是PS3移植版虽然一般都晚一年上市，但销量都在X360原版之上。微软的日本攻略几乎已全军覆没，日本的高清市场属于PS3

VR战士5

—— 媒体综合评分：86.57分 ——

为表忠诚，世嘉在PS3发售不到半年就带来了它的王牌系列《VR战士》，而且日版为PS3限期独占。本作无疑是

当时日本画面最出色的PS3游戏，世嘉AM2研常年积累的技术力毕竟不是浪得虚名。不过PS3版缺乏网络功能令人遗憾，X360版因为网络模式得分高出2.6分。尽管如此，PS3版销量还是比X360版高30万套。

失落的星球

—— 媒体综合评分：70.52分 ——

因为PS3开发机发布得太晚，对新主机一向积极的Capcom迫不及待地把赌注押在了X360身上。独立研发的MT Framework引擎使其技术力在日本几乎是无可匹敌。2006年Capcom风光无限，继《丧尸围城》之后，又诞生了《失落的星球》这么个销量更高的百万大作。PS3版比X360版晚了一年多，媒体评价比X360版低8分，不过销量还是达到了50万套。2010年双版本同步发售的《失落的星球2》业界评价极低，X360版销量降到38万，PS3版反而以43万的销量胜出。

—— EyePet

媒体综合评分：74.05分 ——

销量超过2000万套的《任天狗》发售后，其他游戏公司都跟风推出了自己的宠物育成游戏，擅长制作休闲游戏的SCEE则开发了一款能够与宠物“一起玩”的游戏。利用摄像头特性开发的《EyePet》让玩家在电视里养一只可爱的小猴子，通过摄像头使玩家进入电视机，和这只能感知周围环境的猴子一起做游戏。这款利用了摄像头多种特性的游戏将会随着Move的发售而再次升级，体感加摄像头的宠物育成相信会吸引更多女性和儿童。

高达无双

—— 媒体综合评分：61.49分 ——

《高达无双》公布时，Koei社长松原健二曾有这么一段经典发言：“《高达》是百万级作品，《无双》也是百万级作品，所以二者结合说不定可以卖200万套。”结果在日本仅销售30余万套，就是在那时NBGI社长透露PS3大作只有卖50万套才能盈利。虽然后来该作推出了美版，又推出了X360的移植版，不过始终没有实现盈利。这款由两大名门合作的大作画面丝毫没有次世代风范，暴露了日厂技术力的落后。之后推出的续作

处境并未有丝毫改善。

龙穴

—— 媒体综合评分：56.35分 ——

索尼支持独立工作室开发的PS3独占游戏大多取得了成功，不过也不乏滥竽充数的游戏，《龙穴》就是败得最惨的游戏之一。作为2007年索尼重点宣传的游戏之一，《龙穴》原本被SCE作为表现PS3机能优势以及六轴手柄操作乐趣的示范游戏，没想到却成为一个最好的反面教材，是PS3独占大作中业界评价最低的一款。开发商Factor5工作室因为本作的惨败而破产。

永恒的尽头

—— 媒体综合评分：73.32分 ——

由于《无尽的未知》、《星之海洋4》接连失败，Tri-Ace首次脱离了与Square Enix的合作，转而与更愿意承担高清游戏风险的世嘉合作。《永恒的尽头》终于不再是X360独占，而是双版本同时发售。PS3版与预想的一样是销量主力，比X360版高22万套。本作的游戏系统因其创新度而获得欧美媒体的好评，不过画面遭到恶评。

薄暮传说

—— 媒体综合评分：91分 ——

《薄暮传说》是曾使X360在日本卖到断货的大功臣，不过再畅销也就是20万的命。合同期过后，NBGI不出所料地推出了PS3版，首周销量就超过了X360版的全年销量，可见持币观望的玩家数量之多。PS3版追加了大量新内容，脚本长度达到X360版的两倍，还增加了新角色和迷你游戏，内容十分充实。难怪在该作PS3版发售后，关于X360日系独占游戏是“有料测试版”的说法十分流行。

TOP191-250 老牌开发商的求新与求变

排名	游戏译名	发售日	发行商	销量
191	小小大赛车	2010年5月25日	SCE	35万
192	星之海洋4 国际版	2010年2月4日	Square Enix	35万
193	究极大越野 反射	2010年2月5日	THQ	34万
194	摩托GP08	2008年10月28日	Capcom	34万
195	终结者 救赎	2009年5月19日	WBIE	34万
196	伊尔2战机 捕食鸟	2009年9月8日	505 Games	34万
197	灵异恐惧2 起源计划	2009年2月10日	WBIE	32万
198	机器人总动员	2008年6月24日	THQ	32万
199	漫画英雄终极联盟	2007年3月23日	Activision	31万
200	职业摔角传奇	2009年3月24日	THQ	31万
201	变形金刚	2007年6月26日	Activision	31万
202	死刑犯	2008年3月11日	SEGA	31万
203	TNA iMPACT	2008年9月9日	Midway	30万
204	泰格·伍兹的PGA巡回赛07	2007年3月23日	EA	30万
205	伯恩的阴谋	2008年6月3日	Sierra	30万
206	究极大越野 狂野竞速	2007年12月17日	THQ	30万
207	审判之眼	2007年10月24日	SCE	30万
208	敌后阵线 雷神之锤大战	2009年5月27日	Activision	30万
209	维京战神	2008年3月25日	SEGA	29万
210	NHL09	2008年9月9日	EA	29万
211	VR网球2009	2009年6月9日	SEGA	29万
212	破坏者	2009年12月4日	EA	29万
213	NBA 2K7	2007年4月27日	2K Sports	29万
214	魔界战记3	2008年1月31日	日本一	29万
215	Skate	2007年9月24日	EA	28万
216	MLB 07：The Show	2007年5月15日	SCE	28万
217	蜘蛛侠3	2007年5月18日	Activision	28万
218	乐队英雄	2009年11月3日	Activision	28万
219	小龙斯派罗 龙之黎明	2008年10月21日	Vivendi Games	28万
220	真·三国无双5 帝国	2009年6月26日	Koei Tecmo	27万
221	电锯惊魂	2009年10月6日	Konami	26万
222	美国大职棒联盟2K8	2008年3月3日	2K Sports	26万
223	托尼滑板 八强争霸	2007年3月23日	Activision	26万
224	荣誉勋章 空降	2007年11月19日	EA	25万
225	VR网球3	2007年3月20日	SEGA	25万
226	歌星Take That	2009年11月6日	SCE	25万
227	强手棋	2008年10月20日	EA	24万
228	机动战士高达战记U.C.0081	2009年9月3日	NBGI	24万
229	致命车手	2009年3月24日	Ubisoft	24万

游戏产业的游戏规则正在改变，玩家的口味也在改变，这对游戏产业造成了巨大的影响，尤其是美式游戏的兴起和日式游戏受众面的缩窄，迫使日本厂商不得不求新求变。然而多数日本开发商无法适应这突如其来的风向变化，虽然都有向西方发展的意识，但在摸索的过程中成功的案例极少。日本厂商希望以新的开发方向或者借助新团队使其老牌游戏系列重新焕发活力，可是往往弄巧成拙……

星之海洋4 国际版

—— 媒体综合评分：77.4分 ——

《星之海洋4》刚公布时SE对其平台归属举棋不定，后来由于微软的银弹攻势而成为X360限期独占。以“国际版”名义推出的PS3版与《薄暮传说》一样追加了不少新内容，而且无需像X360版一样频繁换碟，媒体评分也比X360版高3分。不过与《薄暮传说》不同的是，本作PS3版销量远不如X360版，甚至在日本本土的销量也比X360版少11万套。

剑刃风暴 百年战争

—— 媒体综合评分：60.17分 ——

2000年《决战》为Koei在PS2时代的发展开了个好头，Koei希望《剑刃风暴 百年战争》成为PS3时代的《决战》，而且以英法战争为题材，希望打开欧美市场。可惜玩家的品味在提高，Koei的游戏制作水平却没怎么提高。《剑刃风暴》

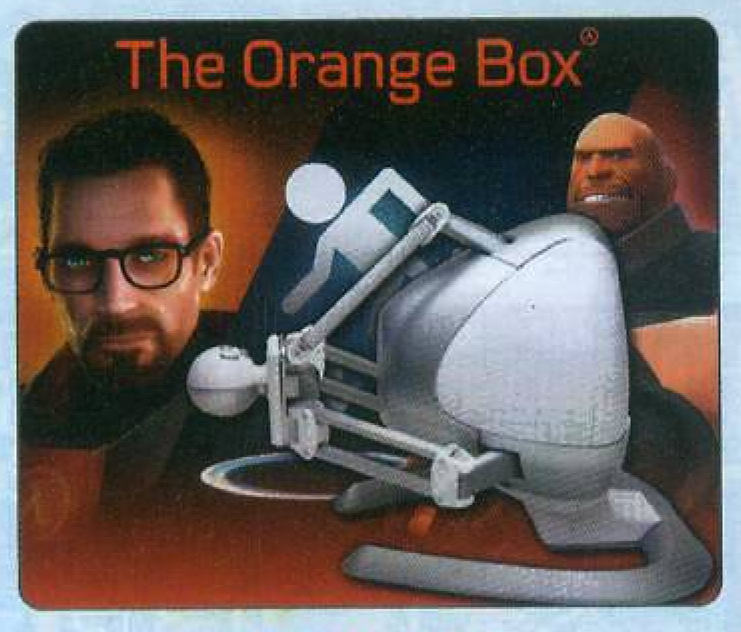
排名	游戏译名	发售日	发行商	销量
230	剑刃风暴 百年战争	2007年8月7日	Koei	23万
231	教父	2007年3月20日	EA	23万
232	半条命2 橙盒版	2007年12月11日	EA	23万
233	NCAA篮球10	2009年11月17日	EA	23万
234	寂静岭 归乡	2008年9月30日	Konami	23万
235	歌星 皇后乐队	2009年3月20日	SCE	23万
236	美国大职棒联盟2K7	2007年2月26日	2K Sports	23万
237	无双大蛇Z	2009年3月12日	Koei Tecmo	23万
238	索尼克与世嘉全明星赛车	2010年2月23日	SEGA	22万
239	NBA 07	2006年11月14日	SCE	22万
240	尼尔 伪装者	2010年4月27日	Square Enix	22万
241	歌星Vol2	2008年6月20日	SCE	21万
242	泰格·伍兹的PGA巡回赛08	2007年8月28日	EA	21万
243	刺客联盟 命运的武器	2009年3月24日	WBIE	21万
244	金罗盘	2008年3月27日	SEGA	21万
245	云斯顿赛车09	2008年6月10日	EA	21万
246	霸王II	2009年6月23日	Codemasters	20万
247	先祖之魂 失落的传承	2007年10月9日	SCE	20万
248	源氏 神威奏乱	2007年3月23日	SCE	20万
249	转折点 自由的陨落	2008年2月26日	Codemasters	20万
250	枪神	2007年10月29日	Midway	20万

的每一场战役变化太小，而且要战略没战略，要动作没动作，两种类型的融合较为失败。

半条命2 橙盒版

—— 媒体综合评分：89.21分 ——

《半条命2 橙盒版》X360版是历史上评价最高的游戏之一，达到了96.19分，而PS3版却相差了几乎7分，是跨平台游戏中素质相差最大的作品之一。PS3版存在帧率不足、网络延迟、读盘时间长等现象。典型微软派的Valve对PS3版制作态度不端正是出现这些问题的主要原因。不过Valve如今对PS3的态度已今非昔比，已明确表示PS3是其新作《入口2》的首选平台。



寂静岭 归乡

—— 媒体综合评分：71.28分 ——

由于"《寂静岭》系列"的销量一作不如一作，Konami把心一横，将最新作完全交给了美国的Double Helix工作室，

希望开发出更适合美国人口味的续作。可惜这家2007年成立的工作室实力不济，他们制作的《寂静岭 归乡》销量创下历史新低。游戏发售后不久，系列制作人山冈晃就离开了Konami。

尼尔 伪装者

—— 媒体综合评分：68.3分 ——

有"重口味"之称的《尼尔》不仅是SE在游戏风格上的一次全新尝试，也是其在商业定位与市场策略上的一次摸索。PS3与X360版基本上是两款完全不同的游戏，这样两个版本都是独占，都可以获得独占游戏的权利金优惠。同时独占游戏也更容易引起玩家的关注。不过不管用的是哪种市场策略，是否好卖关键还看游戏质量。《尼尔》的两个版本都令人失望，其开发商Caiva近期已宣告破产。

源氏 神威奏乱

—— 媒体综合评分：57.43分 ——

PS3的日本首发游戏几乎个个都是"杯具"，其中冈本吉起"游戏共和国"开发的《源氏 神威奏乱》更是个"餐具"。这款画面相当精美的游戏原本有希望成为PS3首发日系阵容的中流砥柱，却因为赶进度和开发成本不足等原因，成为一个金玉其外败絮其中的代表。

由于PS3游戏开发成本高昂，销量不到20万套的游戏很难收回成本，即使是移植游戏也有很大的亏损风险。因此10～20万的销量区间都是一些徘徊于亏损边缘的游戏，其中也包括《黑暗虚空》、《生化尖兵》这种野心巨大，销量与评价却令人尴尬的大惨败作品。不过也有一些日本开发商因为保持2D游戏时代的游戏制作工艺，高清化不会带来多少额外成本，因此十几万的销量也可以小幅盈利，比如《魔塔大陆3》。在严峻的业界环境下，压缩成本、开发面向宅男的小众向游戏成为日本很多中小型游戏公司的自保之道，所以在PS3和X360上都有大量宅向游戏大行其道。不过这些小制作、低技术含量的游戏，对整个业界的健康发展毕竟不是好事，产业的兴盛靠的是顶级大作的推动。

附表：销量10～20万区间的PS3游戏列表

排名	游戏译名	发售日	发行商	销量
251	神奇绿巨人	2008年6月20日	SEGA	20万
252	FIFA街头足球3	2008年2月22日	EA	19万
253	3D点阵英雄	2009年11月5日	Atlus	19万
254	波斯王子 遗忘之砂	2010年5月18日	Ubisoft	19万
255	摇滚革命	2008年10月14日	Konami	19万
256	黑暗	2007年7月20日	2K Games	19万
257	蜘蛛侠 暗影之网	2008年10月21日	Activision	19万
258	极品醉车2	2007年10月22日	THQ	19万
259	星战前传 共和国英雄	2009年10月6日	LucasArts	19万
260	迪士尼 想唱就唱	2008年10月21日	Disney	19万
261	一级方程式赛车 锦标赛版	2007年2月27日	SCE	18万
262	分裂细胞 双重特工	2007年3月30日	Ubisoft	18万
263	真·三国无双 联合突袭	2009年10月1日	Koei Tecmo	18万
264	机动战士高达 交叉火力	2007年3月23日	NBGI	18万
265	生化尖兵	2009年5月22日	Capcom	18万
266	吉他英雄 流行精选	2009年6月16日	Activision	18万

排名	游戏译名	发售日	发行商	销量
267	哈利·波特与半血王子	2009年6月30日	EA	18万
268	职棒魂2010	2010年4月1日	Konami	17万
269	迷你忍者	2009年9月8日	Eidos	17万
270	争分夺秒	2010年5月18日	Disney	17万
271	坎贝拉猎人2010	2009年9月29日	Activision	17万
272	棋盘问答	2009年3月10日	EA	17万
273	Skate3	2010年5月11日	EA	17万
274	马达加斯加2	2008年11月4日	Activision	17万
275	装甲核心4	2006年12月21日	Fromsoftware	17万
276	赋法战争	2007年1月25日	Fromsoftware	17万
277	杀戮俱乐部	2008年2月19日	SEGA	16万
278	乐高摇滚乐队	2009年11月27日	WBIE	16万
279	耶利哥	2007年10月23日	Codemasters	16万
280	马达加斯加卡丁车	2009年10月27日	Activision	16万
281	星际传奇 突袭黑暗雅典娜	2009年4月7日	Atari	16万
282	信赖铃音 肖邦之梦	2008年10月21日	NBGI	16万
283	NHL08	2007年9月11日	EA	16万
284	Fuel	2009年6月2日	Codemasters	16万
285	哈利·波特与凤凰社	2007年11月22日	EA	16万
286	灵异恐惧	2007年4月24日	Vivendi Games	16万
287	云斯顿赛车08	2007年9月21日	EA	15万
288	纽约街头教父 偶像	2007年6月21日	EA	15万
289	职棒魂6	2009年7月16日	Konami	15万
290	下加越野	2008年9月22日	THQ	15万
291	冲突 机密行动	2008年2月12日	Eidos	15万
292	科林·麦克雷拉力 尘土飞扬	2007年9月14日	Codemasters	15万
293	特技人 引爆	2007年9月17日	THQ	15万
294	温哥华2010冬奥会	2010年1月12日	SEGA	15万
295	特种部队 眼镜蛇的崛起	2009年8月4日	EA	15万
296	灰烬杯板球赛2009	2009年8月7日	Codemasters	14万
297	块魂礼赞	2009年9月22日	NBGI	14万
298	大学篮球2K7	2007年3月13日	2K Sports	14万
299	美国大职棒联盟2K9	2009年3月3日	2K Sports	14万
300	The BIGS	2007年6月25日	2K Sports	14万
301	SBK超级摩托车全球锦标赛	2009年3月10日	Conspiracy	14万
302	交叉利刃	2009年5月26日	日本一	14万
303	全职业橄榄球2K8	2007年7月16日	2K Sports	14万
304	加勒比海盗3	2007年12月6日	Disney	14万
305	爆炸头武士	2009年1月27日	NBGI	14万
306	装甲核心FA	2008年9月16日	Fromsoftware	14万
307	非洲	2008年8月28日	SCE	14万
308	乐高哈利·波特1～4年	2010年6月29日	WBIE	13万
309	全能战车2 战线	2007年3月23日	SEGA	13万
310	未名传奇 黑暗帝国	2006年11月13日	SOE	13万
311	黑暗虚空	2010年1月22日	Capcom	13万
312	闪电狗	2008年11月18日	Disney	13万
313	魔塔大陆3	2010年1月28日	Gust	12万
314	野蛮人科南	2007年10月23日	THQ	12万
315	FaceBreaker	2008年9月3日	EA	12万
316	Blur	2010年5月25日	Activision	12万
317	50美分 血染狂沙	2009年2月24日	THQ	12万
318	阿尔法协议	2010年5月28日	SEGA	12万
319	豚鼠特工队	2009年7月21日	Disney	12万
320	汉娜·蒙塔纳电影版	2009年4月7日	Disney	11万
321	信长之野望 天道	2010年3月4日	Koei Tecmo	11万
322	变形金刚 赛博坦之战	2010年6月22日	Activision	11万
323	NBA街头篮球 主场	2007年3月6日	EA	11万
324	大学篮球2K8	2007年11月19日	2K Sports	11万
325	职棒魂5	2008年4月1日	Konami	11万
326	飞屋环游记	2009年5月26日	THQ	11万
327	NCAA篮球09	2008年11月17日	EA	11万
328	泰格·伍兹的PGA巡回赛11	2007年10月12日	EA	11万
329	兽王记 兽骑士	2008年10月14日	SEGA	10万
330	格斗之王XII	2009年7月28日	SNK Playmore	10万
331	时空飞梭	2007年11月19日	Sierra	10万
332	NHL 2K7	2006年11月13日	2K Sports	10万
333	贝奥武甫	2007年11月13日	Ubisoft	10万

■争分夺秒

■信赖铃音 肖邦之梦

■科林·麦克雷拉力 尘土飞扬

■交叉利刃

■装甲核心FA

■非洲

■黑暗虚空

■Blur

■阿尔法协议

Playstation帝国的脊梁

SCE的技术和服务团队

文 Delphi 美编 一刀

在过去的十多年间，电子游戏业波澜壮阔的发展浪潮冲击着全球玩家的想像力，Playstation俨然成为现代娱乐业集聚的前沿和创新梦想的代名词，索尼以前所未有的速度和力量重塑着游戏业的格局，为实现自己的游戏帝国蓝图而奋勇向前。在这个过程中，诞生了与这种视野和梦想相匹配的众多璀璨明星，无论是顽皮狗、圣莫尼卡工作室，还是David Jaffe、上田文人，他们都堪称Playstation的真正灵魂。然而，还有这样一群游戏人，他们远离媒体的镁光灯，不在玩家关注的视线之内，甚至很少直接参与游戏开发工作，他们的名字只会出现在制作名单不显眼的位置，但这些无名英雄如同骨架一般，支撑着索尼宏伟的游戏梦想，为Playstation帝国打下了坚实的根基。他们就是SCE的技术、支援和全球平台团队——一群全力以赴为游戏开发者们服务，在默默无闻中迸发力量的游戏人。

正如在波澜不惊中往往孕育着震撼人心的力量，那些充满挑战，甚至有些枯燥乏味的基础性工作，更容易被外界所忽视，SCE的技术、支援和全球平台团队在幕后的辛勤付出，可能不会给一款游戏带来立竿见影的效果，或是直接为玩家营造叹为观止的游戏体验，但依然得到了SCE游戏开发者们的高度信任和尊敬。不仅因为他们在潜移默化间推动着技术进步和产业变迁，他们是为Playstation帝国保驾护航的终极力量。索尼旗下最顶尖的图像技术团队Ice Team，联机和网络技术头牌RT Team，堪称SCE大家庭管家的Ship Team以及职责涵盖从测试到本土化的Global Platform，他们无一不是SCE技术、支援和全球平台团队的精英和佼佼者。SCE全球工作室总裁吉田修平如此描述自己麾下这群得力干将：“对问题有更快速的反应和洞见，对自己所做的工作不仅了如指掌，而且是炉火纯青，那种按部就班，怯于承担千钧重压的人，在这些团队中没有生存空间。”

■SCE东京总部大楼

自上而下的变革

PLAYSTATION 帝国的霸业

1994年5月18日，SCE美国分公司正式挂牌建立，经过一番招兵买马，以989游戏工作室为基础的北美开发架构初步成型。当时，摆在SCEA高层面前的首要问题，并非是如何推广将于次年发售的PS主机，或是成功打造几款符合美国玩家口味的游戏品牌，而是迅速建立一支能力过硬的核心技术团队，1995年1月5日成立的SCE欧洲分部同样经历了类似的发展轨迹。于是，SCEA的技术人员被派遣到索尼日本总部进行为期3到6个月的培训，在北美地区的技术合作与交流活动也在有条不紊的展开，致力于开发原创PS游戏的环球互动娱乐逐渐进入了SCEA的视线，他们惊讶的发现，环球互动娱乐及其麾下的顽皮狗，对于PS硬件机能的摸索，已经到了令人有些瞠目结舌的地步。由他们设计的3D游戏引擎不仅画面华丽，支持多种特效，而且运行效率颇佳。

时任环球互动娱乐副总裁的马克·塞尼骄傲的表示："我们更主动的捕捉和适应游戏产业的趋势与发展，并不把自己仅仅当成代码编写者。"求贤若渴的SCEA下定决心与环球互动分享PS的核心技术，共同组建一支一流的技术队伍。从那时开始，他们与环球互动、顽皮狗的关系，超越了单纯的发行—制作模式。SCEA的游戏引擎技术实力由此得到了突飞猛进的发展，而环球互动制作的《古惑狼》、《小龙斯派罗》也以优异的画面表现技惊四座。在这期间发生了一件很有代表性的事件，来自索尼日本总部的几名技术专家到SCEA进行技术交流，他们精湛的技艺以及一丝不苟的敬业精神，给美国同行留下了深刻印象，然而，本属于相互交流性质的活动，却演变为一场日本技术人员单方面的教学会议。

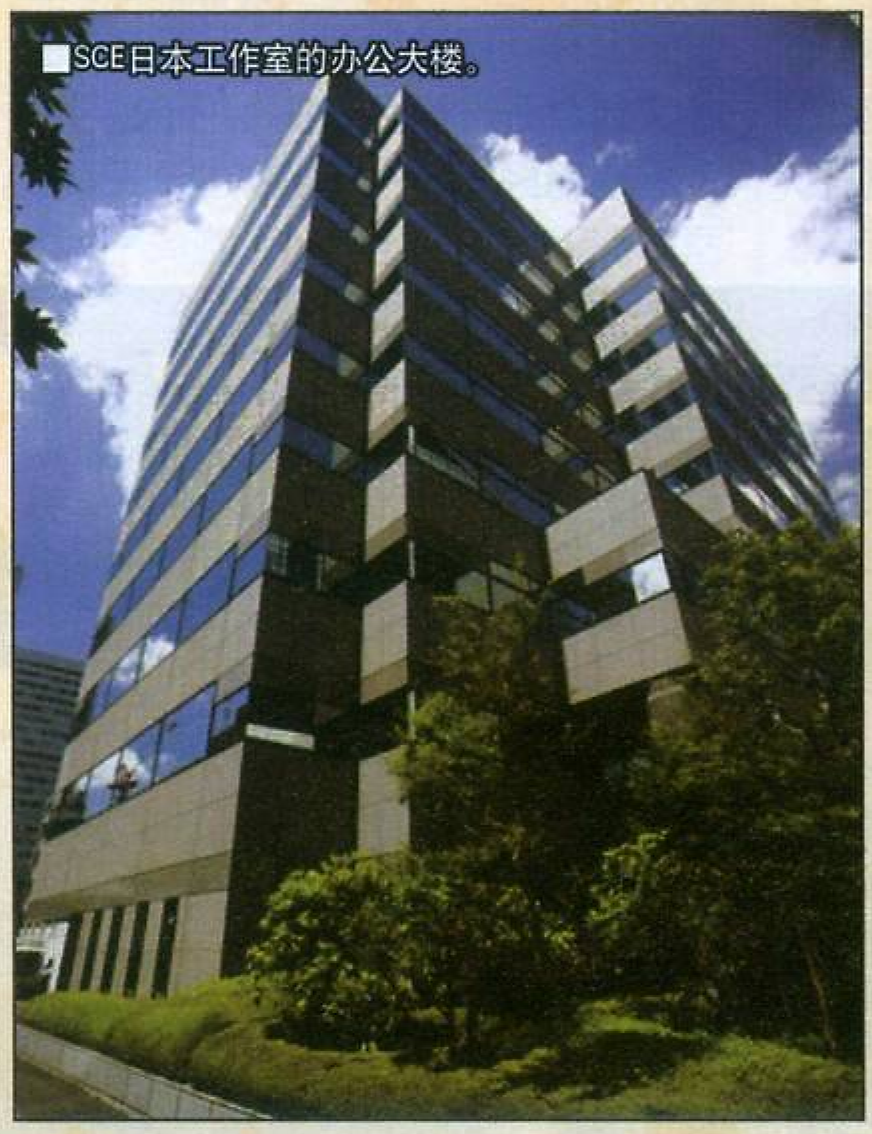
马克·塞尼回忆道："(他们)对自己的技术有强烈的自信，只是礼节性地听取我们的发言，然后就开始滔滔不绝地讲述他们的方法，或许在他们眼中，我们只是一群计算机专业的毕业生。"尽管事后，日本技术专家对于SCEA的游戏引擎刮目相看，说话的语气"明显变得和缓"，不过马克·塞尼也承认，"就整体技术而言，我们依然落后于日本同行"。在某种程度上，日本的技术人员更像是作风老派的工程师，自信、严苛、固执，容易封闭在自己的知识体系之内，而欧美的技术人员更善于通过交流，广泛吸纳外部经验提升自身技术水平，开放的学习态度让他们表现得后劲十足。这一点，在日美欧技术与服务团队的职能和发展趋势方面得到了充分演绎，随着PS3的发售，技术流变与游戏开发的重心，都显著地向整个欧美地区倾斜。

在顺利取得加州大学洛杉矶分校工商管理博士学位后，吉田修平在索尼漫长的职业生涯正式起步。1993年初，他就成为了尚属机密的PS项目组的核心成员，随后担任SCEA产品开发副总裁，监管SCEA及989工作室的全部游戏开发项目。吉田修平的管理理念非常强调"整合资源"以及"发挥合力作用"，他屡次建言希望成立一个直接管理索尼旗下游戏工作室的部门，最大程度实现协同作战的威力。2005年9月14日，索尼正式组建SCE全球工作室(Worldwide Studios，简称WWS)，直接管辖旗下的游戏制作组。2008年初，全球工作室首任总裁菲尔·哈里森离任，此后，吉田修平如愿以偿的成为了全球工作室第三任主管(注：平井一夫兼任此职三个月时间)，也由此拉开了索尼技术、服务和全球平台团队辉煌的一页。

SCE全球工作室内部设有一个非常重要的机构：GTD，这是全球技术部门的缩写(The Global Technology Division)，该部门主管直接向全球工作室总裁吉田修平汇报工作。他们的职责主要是为SCE旗下的20多家制作组和第二方开发商提供技术支援服务，GTD的员工总数在200人左右，分散在福斯特城、圣地亚哥、伦敦和东京等工作室，各自从事图像技术、网络技术、开发工具、多媒体等领域的研发工作。在特定的情况下，他们会作为外派员工，直接参与某些重要的游戏开发项目，比如顽皮狗的Ice Team成员就曾加入《杀戮地带2》的荷兰开发团队，帮助提升游戏引擎的画面表现。位于伦敦工作室，擅长网络技术的RT Team，则在Home的开发过程中立下了汗马功劳。可以这样说，SCE内部在欧美地区的技术协作，无论是深度还是广度都呈现出喜人的态势。

与之不同的是，SCE东京总部设立的技术部门，虽然名义上接受SCE全球工作室的管辖，但实际上拥有相对独立的地位。长期以来，欧美和日本两地的SCE技术部门大都各行其是，缺乏持续性的深入合作。即便是SCEJ内部，也秉承着硬件和软件部门互不干预的工程师文化，游戏主机、掌机以及相关核心技术的设计和开发工作，完全由硬件事业部负责，不允许其他部门插手。PS3就是一个有代表性的例子，这款配备新型Cell处理器以及RSX显示芯片性能强劲的游戏主机，最初型号由4000多个元件构成，其中3000多个都安装在主板上，仅电容和电阻数量就达到2800个，同时还要兼顾噪音低、散热快等功能，毫无疑问，PS3体现了索尼硬件部门高超的设计工艺。

为了实现对PS2游戏的兼容，PS3主板上加装了EE和GS芯片，不但大幅增加了主机的成本，而且也导致主机尺寸很难继续缩减。当时，SCEA的技术部门提出"利用Cell处理器和软件方式模拟来兼容PS2游戏"的建议，但是被SCEJ的硬件部门一口回绝，理由是软件模拟方式只能兼容PS2部分游戏作品。此后，更加棘手的问题接踵而至，当PS3设计完成，硬件部门将接力棒交到软件部门的手中时，使用全新硬件架构的PS3相对恶劣的开发环境，给了游戏开发者们当头棒喝！近


■SCE日本工作室的办公大楼。

■黄色调的SCE日本工作室接待大厅。

■SCE全球工作室总裁吉田修平。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

■SCE技术骨干马克·塞尼。

日在接受《游戏开发者》杂志专访时，吉田修平坦言："很晚我们才意识到，尽管PS3硬件机能强大，但是游戏开发难度很高，(我们)旗下几乎每个制作组都遭遇到严峻的技术挑战，于是，我们派遣了Ice Team和伦敦工作室的精英，为第一方开发者创作了底层图像库和引擎……在PS3发售后，第三方同样遇到了一些麻烦，因此我们也向他们分享了一些关键技术。"

以此为契机，全球技术部门和东京的技术团队开展了更为密切的合作，近年来先后为PS3联手打造了调度I/O系统、GPU性能分析工具和SPU优化库，使得PS3的开发环境日渐成熟，成为全球游戏制作者展现创意和智慧的绝佳舞台。更重要的是，这些欧美日三方技术团队的国际合作，不再是零散的个案，而逐渐被系统、制度化，硬件和软件部门间长期存在的隔阂和阻碍也被打破。近日吉田修平透露，在索尼硬件产品的开发过程中，不仅会听取来自游戏开发者的建议，而且他们将实际参与硬件设计。事实上，这项工作早在三年之前就已经正式启动，"这些改变在三年前就开始了，当平井一夫接替久多良木健就任SCE总裁后，他就告诉我，要让索尼全球工作室参与硬件开发工作，在某款硬件还处于概念阶段时，我们就会把游戏制作人请来，让他们发表看法，大家一起群立群策。"

当然，推动这项雄心勃勃的举措不会一帆风顺，一些索尼的硬件工程师对此就颇有微词。在跨国公司的内部政治中，不同部门之间，地区各分公司之间，不可避免地存在着理念和利益之争，加上各自背负的盈利压力，使得那些本身出发点很好的合作往往演变为各说各话，最终惨淡收场。索尼集团总裁霍华德·斯金格爵士大刀阔斧的改革，核心目标之一就是将之前各自为政的索尼各事业部门，汇聚为一个拳头整体出击。作为斯金格的主要盟友，平井一夫认为成功的关键在于自上而下的实施变革。全球工作室总部迁往东京就是一个明确的信号，吉田修平解释说："我们在欧美有大量游戏工作室的投资，从逻辑上而言，(全球工作室的)总部更适合设立在这些地区，但是考虑到日本部门主要承担硬件开发的职能，我在这里坐阵，可以更好地联系与沟通东西方的团队，这是我现在扮演的角色，而PS Move是在这种合作模式下诞生的首款硬件产品。"

除此之外，SCEJ的内部组织结构也发生了天翻地覆的变化，重新划分为三大事业部，第一事业部主管家用主机业务，由SCE老臣，PS3和PSP的主要设计者伊藤雅康担任部长。第二事业部则专注于掌机业务，由松本吉生担任部长，他不仅是公司众多数据记录介质方面专利的发明者，而且主导了索尼个人网络通讯设备Mylo两代产品的研发工作。第三事业部主要负责周边外设领域，由三浦和夫担任部长。几个月前在日本市场发售的Torne——微波数字电视接收和录制设备，就是软硬件部门合作开发的产物，Torne可以使PS3具备收看和录制数字电视节目的功能，并且支持外接USB硬盘，甚至记录玩家的游戏过程，SCE的日本工作室参与了硬件开发，并且后续推出了固件升级，让Torne具备更丰富的机能。

从技术和开发服务的角度看，SCE的重心无疑已经转向了欧美地区，但日本工作室在一些领域同样值得欧美同行学习和借鉴。1993年，SCE日本工作室在位于东京市中心的港区赤坂成立，目前员工有400余人，拥有一个大型的，专业设备齐全的录音棚和视频剪辑室。他们最早提出了协助开发制度，并专门成立了由40名富有经验和合作精神的资深员工组成的外部开发组，帮助中小型游戏制作者创作Playstation平台作品，比如Level5的《白骑士物语》、Pyramid公司备受好评的《啪嗒嘭》和Clap Hanz的日本国民级游戏《大众高尔夫》等。此外，每年举办的"PlayStation C.A.M.P!"活动，培养和资助了一批拥有独特创意和设计天赋的新人，《天诛》、《无限回廊》、《勇者别嚣张》等创意作品不断涌现。

相比较而言，SCEA和SCEE更愿意选择那些已经成名的合作伙伴，显得谨慎有余，魄力不足。SCEA协助开发和代理发行的对象，大都是从PS时代就开始合作的商业伙伴，比如《瑞奇与叮当》、《抵抗》系列的开发商Insomniac Games和《狡狐大冒险》、《无名英雄》系列的制作者Sucker Punch Productions，前者由圣地亚哥工作室提供协助，后者则与福斯特城工作室合作。近年来，SCEA在外部开发领域最激动人心的成绩，是代理发行了由华裔制作人陈星汉创立的thatgamecompany推出的两款创意PSN游戏《浮游生物》和《花》，在圣莫尼卡工作室的支持和协助下，凭借独特而触动人心的游戏体验，这家公司俨然成为游戏业最璀璨的一颗新星。SCEE的外部开发部门被称为XDev Team，在欧洲十一个国家设有办事处，不仅进行开发协助，而且还提供培训、本地化和市场推广等服务，目前主要的合作对象是凭借新形态动作冒险游戏《暴雨》而声名鹊起的Quantic Dream以及开发益智休闲问答类游戏"《Buzz!》系列"的老牌制作组Relentless Software等。

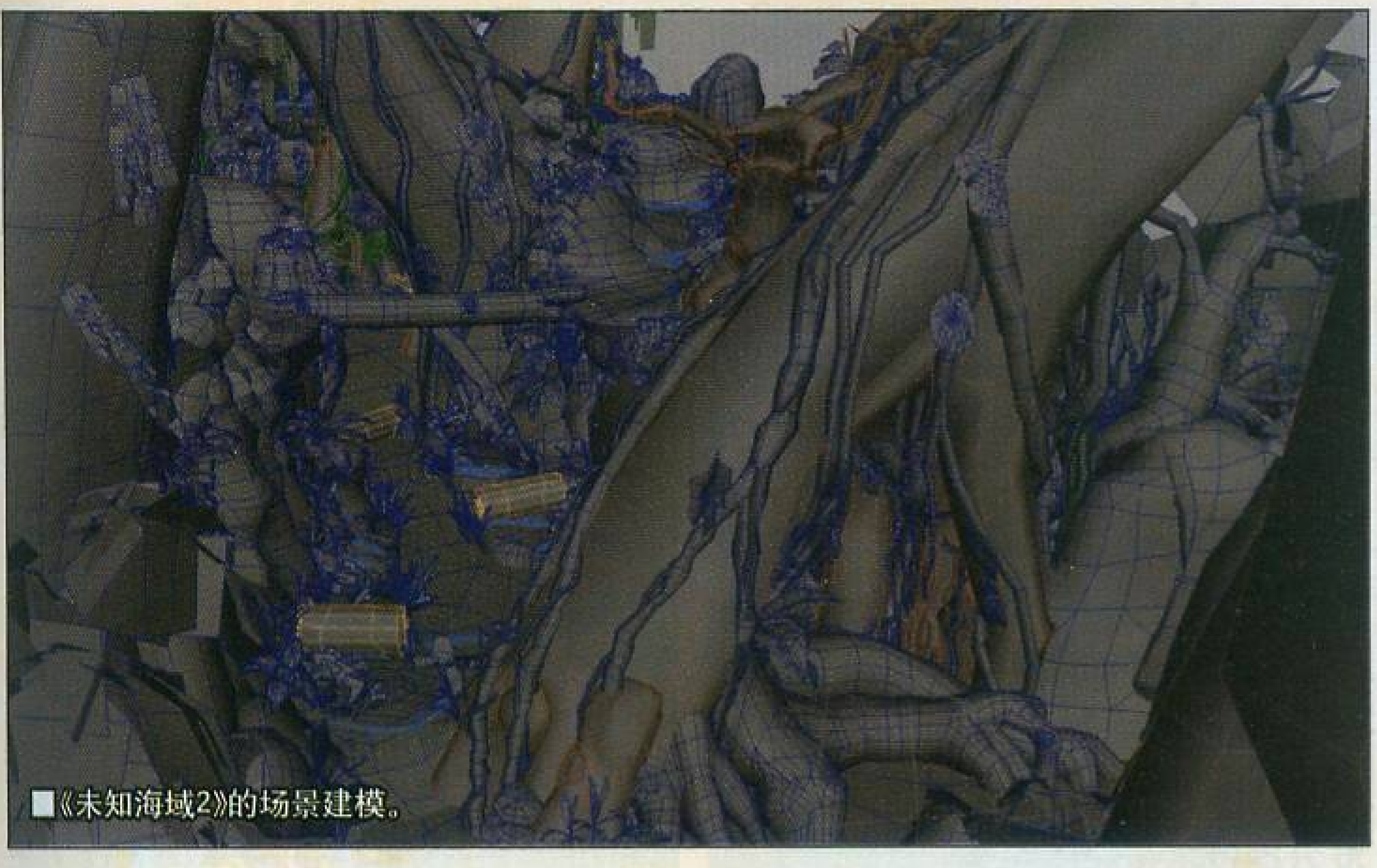
Ice Team：幕后功臣

PLAYSTATION 帝国的脊梁

如日中天的顽皮狗，加上技惊四座的《未知海域2》，即使Ice Team刻意隐藏在冰封之下，也会感受到来自玩家和媒体炙热的目光。这个只有十余人的小团队，俨然是游戏业一段新的技术传奇，不断提升着游戏画面的竞争门槛，或许对他们最朴素的评价是：凡是应用Ice Team技术的PS3游戏，在画面效果方面都会站在业界最前端。事实上，一线游戏开发商大都拥有自己的图像引擎研发队伍，不但悉数由精英员工组成，而且普遍具备一流的技术实力，不过Ice Team能够成为其中最特别的一个，很大程度上得益于与顽皮狗的协同作战效应。如果说像圣莫尼卡或福斯特城工作室，他们的公司架构与SCEA相仿，拥有不少行政管理人员和事无巨细的规章制度，那么顽皮狗的成份要"单纯"得多，他们是一群对电子游戏怀着强烈执迷的开发者，甚至在创作《未知海域2》时，并未设立执行制作人这样的管理职位。在如此宽松、自由的氛围下，最大程度降低了Ice Team遭遇负面行政因素的可能，为他们提供了广阔的施展才华空间。

作为SCE全球技术部门的当家花旦，Ice Team主要从事与图像、系统运行时和开发工具相关的技术研发工作，目前主要聚焦PS3平台，陆续

■Ice Team所在的圣莫尼卡办公园区。


■《未知海域2》的场景建模。

推出了游戏引擎组件、图形流水线、支援程序，以及图像概要分析和除错工具等作品。团队成员在位于洛杉矶圣莫尼卡区的顽皮狗办公楼中工作，身居游戏开发第一线，让他们在把握前沿技术发展方面更加游刃有余。在PS3发售初期，他们为普遍遭遇开发挑战的第三方提供了适合PS3开发环境的引擎套件(PlayStation3 Edge)以及激发RSX显卡潜能的图像分析、概要和除错工具(PlayStation3 GPAD)。此后，他们又陆续解决了基于OpenGL的libgcm应用程序界面、充分利用RSX全部缓存以及完美实现RSX和CELL处理器协同工作等技术难题，几乎凭一己之力，扭转了PS3初期严峻的开发形势，一再提升PS3顶尖游戏画面的天花板高度。

Ice Team的贡献，如同打通了PS3的“任督二脉”，造就了今日PS3游戏阵容万马奔腾的强势局面，现在，他们正全力以赴投身于PS3通用引擎以及3D显示效果方面的研究，或许最终成果将再次超出外界的期待。当年环球互动娱乐和SCEA共同组建的技术团队，可以视为Ice Team的前身，“冰组”名称的灵感来自于马克·塞尼职业生涯首款作品附带的地图编辑器的名字：Ice。在卸任环球互动副总裁后，他成为了Ice Team的第一任主管，当时正值PS2蓄势待发之际，Ice Team深不可测的图像技术实力，在随后的《杰克与达斯特》、《瑞奇与叮当》、《战神》等大作中得到了充分演绎，高速运动状态下对画面细节的渲染，堪称他们的独门绝学。面对如同潮水般的赞誉，塞尼却低调的表示：“很多时候，我们得到的教育都来自于挫败，甚至，我们常会被‘它’打翻在地。”

在各种有关技术的神话中，始终不能缺席的因素是：勤奋和执著。索尼的技术人员要想跻身Ice Team成为正式一员，需要经历很长一段时间的辛勤努力和苛刻的考核，他们要时刻保持专注，对所处领域的所有方面乃至细节都深刻理解。正是这种磨炼和长期钻研，让他们可以近乎本能的发现冲破技术阻碍的路径，以至于在外界看来，这些技术成就实在有些令人难以置信。塞尼强调说：“作为每天和代码打交道的人，不仅要在行为上勤奋，思维上同样需要如此，因为思考会让行为变得更有价值。”除了勤奋，Ice Team的另一条成功秘诀是务实，“再宏大的目标，也是由很多小事情组成的，我们通常不会考虑名气或成功后的事情，良好的自控，脚踏实地，是技术人员最重要的品质之一。”

那么，成为一名Ice Team的组员要符合哪些标准？又会肩负怎样的职责呢？有趣的是，应聘Ice Team员工的门槛并不像外界猜测的那么高，除了拥有知名大学的计算机或数学专业的学历，拥有过硬的3D运算及图像技术，全面掌握C和C++程序语言，以及HLSL/CG等高级着色(Shader)语言外，还要具备家用主机和PS3游戏的开发经验，精通包括矢量数学、线性代数在内的高等数学理论，并对网络技术有一定的了解。应该说上述内容是不少知名游戏公司招聘高级技术人员的主流标准，不过Ice Team还增加了额外的一条要求，因而将不少竞聘Ice Team工作岗位的人士排除在外——具有优异的口头表达能力和书面写作水平。Ice Team的日常工作并非只是埋头钻研，还需要为一、二方开发商与合作伙伴撰写技术教程或授课，在各类行业技术会议上发表演讲，有时还要加入其他制作团队协助开发游戏，良好的沟通和书面能力显得尤为重要，正是这种全面的要求，使Ice Team的组员大都具备独当一面的实力。

顽皮狗对Ice Team职责的官方描述是：创造整洁、有效和经过良好测试的代码，充分利用图像性能分析和除错工具，并且可以独立分析、组织、优化程序代码。当然，在肩负重要使命的同时，Ice Team成员也享有相当优厚的待遇，除了免费的医疗、牙医和视力护理，带薪假以及美国401(k)养老保险，他们还能够免费参加瑜伽、绘画等课程，定期与业内其他顶尖技术团队交流。按照顽皮狗的内部规定，员工出席各种产业技术会议，工作室会报销全程费用。令人羡慕的是，Ice Team的组员每个月都可以免费得到SCE出品的游戏、Sony Music推出的音乐专辑和Sony Pictures发售的蓝光电影，并且可以用极低的折扣价购买索尼全线的硬件产品。

除了协助顽皮狗打造顽皮狗2.0引擎，将《未知海域2》的画面推向巅峰，Ice Team和其他一、二方制作组的积极互动，也堪称产业技术合作的典范。比如Sucker Punch Productions，由于低估了制作次世代游戏的技术难度，在《无名英雄》项目启动10个月后，游戏引擎开发依旧困难重重，工作进度被严重拖慢。于是Ice Team出手相助，不但参与了部分引擎组件的制作，而且对游戏内容本身也提出了诸多合理化建议，尤其是帮助Sucker Punch Productions调整、润色了《无名英雄》的攀爬物理系统，让这款“不走寻常路”的游戏有了脱胎换骨的变化。在《战神Ⅲ》的开发过程中，同样凝聚了Ice Team的心血和努力，由于圣莫尼卡制作组本身就具备强劲的技术实力，双方如同高手过招一般，彼此之间都受益匪浅。

《战神Ⅲ》在去年E3展出的试玩版并未如愿获得满堂彩，在视觉特效和运行效率方面都存在不尽如人意的地方。Ice Team主张增加游戏主要角色的多边形数量，这项技术他们在《未知海域2》中可谓运用娴熟，不过圣莫尼卡制作组却认为，由于游戏类型不同，加上《战神Ⅲ》同屏敌人数量显著增多，一味提高多边形数量，势必会影响游戏的运行效能。于是他们决定另辟蹊径，在角色贴图中强化法线、扩散、反射、光泽、环境遮蔽、层纹理等渲染效果，重点模拟人物真实的肌肉变化和动作反应。虽然奎托斯的多边形数量只有20000个，却将“斯巴达之魂”的霸道英武表现得淋漓尽致。不过，游戏动态数据的吞吐量也由此大幅提高，此时Ice Team的一项技术让这个问题迎刃而解：彻底激发SPU的性能，从而大量分担了GPU的运算工作。

Ice Team和圣莫尼卡制作组为《战神Ⅲ》专门制作了被称为“MayaHair System”的系统，可以真实模拟头发或者其他曲线表面的移动和物理变化，这种动态效果给游戏增

■用触控笔对奎托斯的建模进行调整。

■顽皮狗工作室成员

色不少。比如游戏中美杜沙的蛇头，不再需要设计师一一定制，就可以呈现出不同的动作造型。再比如“拉链技术”，通过设定触发点，展现奎托斯将怪物开膛破肚的血腥一幕。在《战神Ⅲ》正式版中，游戏的光影效果以及场景细节内容的刻画，在Ice Team和圣莫尼卡工作室通力合作下，无疑更上了一层楼。值得一提的是，这款游戏成为首个使用MLAA抗锯齿技术的第一方PS3作品，成功地在Cell处理器上应用了这项“尚处于概念阶段”的技术，凸显出Ice Team深厚的技术功底。

2006年底，功成名就的马克·塞尼决定卸任Ice Team主管一职，只担任顾问职务，顽皮狗的首席引擎工程师，挪威人Pal-Kristian Engstad成为了Ice Team的新主管。他曾是一名教授高等数学的大学老师，1993年加盟挪威规模最大的游戏公司Funcom，这家公司因开发著名的冒险解谜游戏《最长的旅程》和网络游戏《混乱在线》(Anarchy Online)，而在游戏产业小有名气。1995年，Funcom在PS平台上推出了《精灵卡斯帕》，Pal-Kristian Engstad担任本作的图像程序员。两年后，他终于迎来了自己职业生涯的一次飞跃，加盟当时如日中天的Looking Glass工作室，很快升任高级软件工程师一职。遗憾的是，当时他并未参与Looking Glass的代表作《神偷：暗黑计划》的开发，而是转为负责两款大作的移植工作。

其中一部作品是引领即时战略游戏风潮的《命令与征服》，Pal-Kristian Engstad负责将这款电脑游戏移植到N64平台，而另一项工作就是推出《最终幻想Ⅶ》的PC版本，为此，他被Funcom委派到Square欧洲分部协助开发，Pal-Kristian Engstad出众的技术能力深得Square欧洲分部高层的赏识，很快他就收到了加盟邀请，并作为公司内部重点培养对象，前往日本总部进行为期三个月的技术培训。1999年11月，Pal-Kristian Engstad跳槽到顽皮狗，担任PS2引擎程序员，主导制作了“《杰克与达斯特》系列”的游戏引擎，并在2003年升任顽皮狗的首席引擎工程师，作为马克·塞尼的副手，参与了顽皮狗在PS2时代的所有重大技术项目。目前，Pal-Kristian Engstad正专注于顽皮狗3.0游戏引擎的开发工作，这款完全支持3D显示效果的引擎，据悉将首先在顽皮狗的一款新作中亮相。

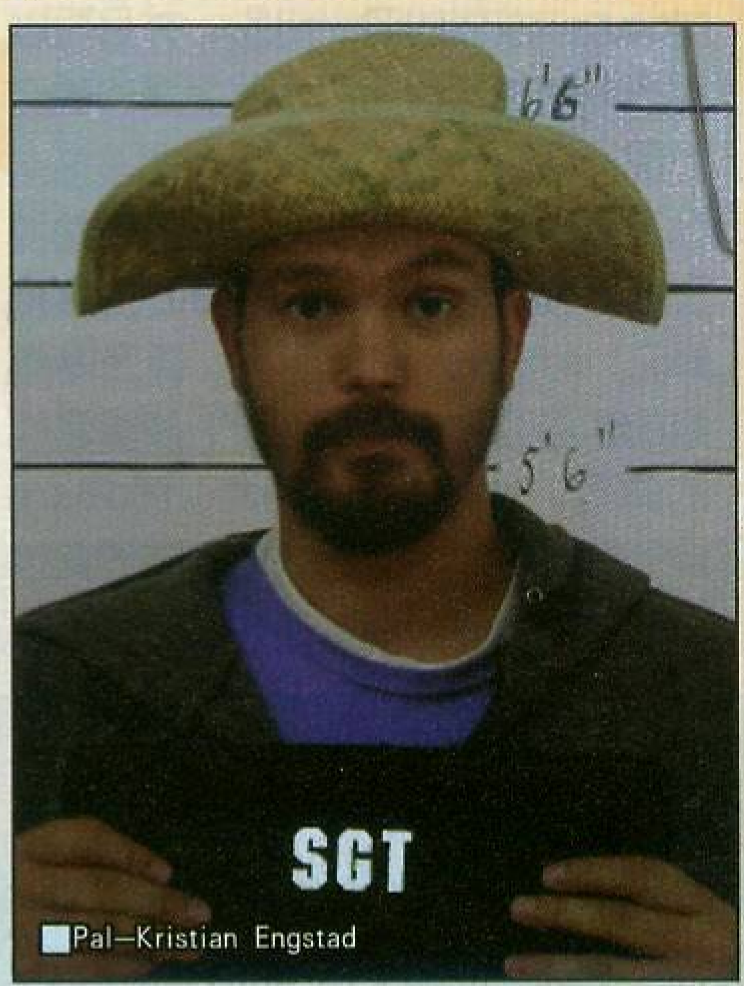
目前，Ice Team共有12名成员，各自有专属的研究领域，他们分别来自美国、英国、中国、韩国和印度等国家，堪称是一支多国部队。由于工作繁忙，Pal-Kristian Engstad逐渐退居幕后，David Simpson成为了小组新一任主管。如果说面对各种技术挑战，他们总能披荆斩刺，那么Ice Team也有着挥之不去的烦恼。毫不夸张地说，Ice Team任何一名成员，都足以胜任一家中小型游戏开发公司技术主管的职务，因而他们成了其它开发商高薪聘用和竞相挖角的对象。Ice Team的人员流失比例虽然较高，但依托成熟的人才选拔和开发制度，新一代的Ice Team成员已经成功接棒。另一方面，Ice Team也为游戏业培养了不少一流的技术精英。下面，将为您详细介绍Ice Team当前的12名成员。

David Simpson

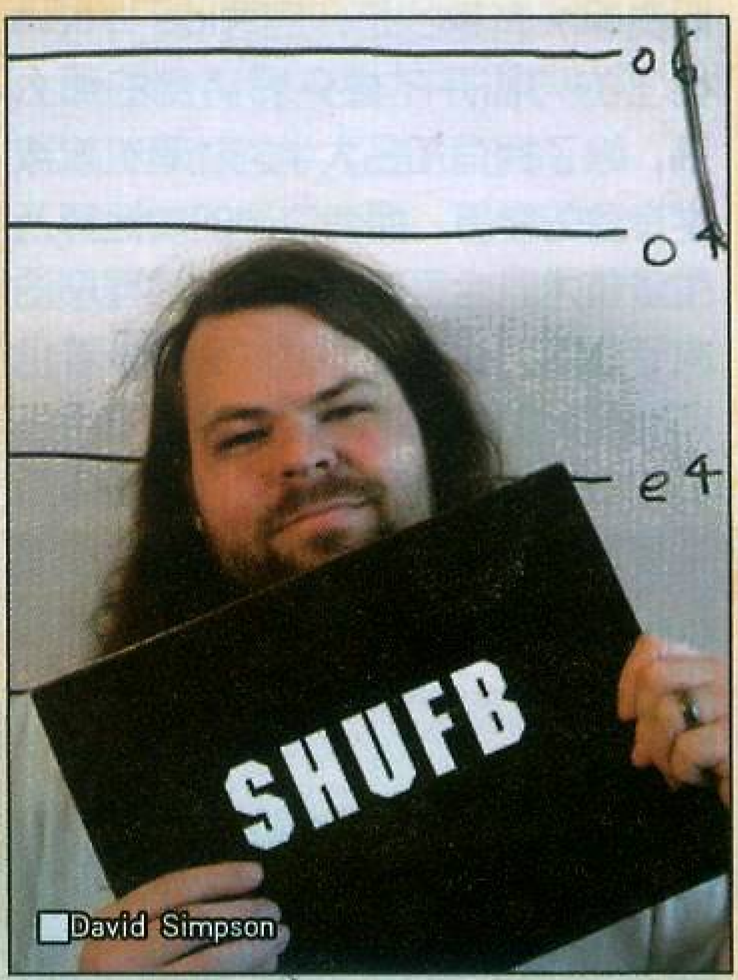
在十多年前就开始为PS制作以性能为导向的图像引擎，作为SCEA的老员工，自1995年起就在989 sports担任高级程序员，参与制作了橄榄球等一系列体育游戏。由于表现突出，2003年作为SCE优秀员工晋升计划的一员，他被调往顽皮狗，很快升任为Ice Team的副主管，辅佐马克·塞尼和Pal-Kristian Engstad，参与了《抵抗》、《机车风暴》、《战鹰》和《未知海域1》等作品的开发工作，2008年正式成为Ice Team的第三任主管。在2007年游戏开发者大会上发生的一起事件，充分反映出David Simpson强硬的个性，当时不少第三方游戏制作者抱怨PS3全新的硬件架构非常不利于游戏开发，轮到David Simpson发言时，他掷地有声地表示：“RSX是引擎工程师们最佳的练手机会”，这番言论被不少人认为是“虚张声势”，不过很快Ice Team就用实际行动回击了这些质疑声。

Swaminathan Narayanan

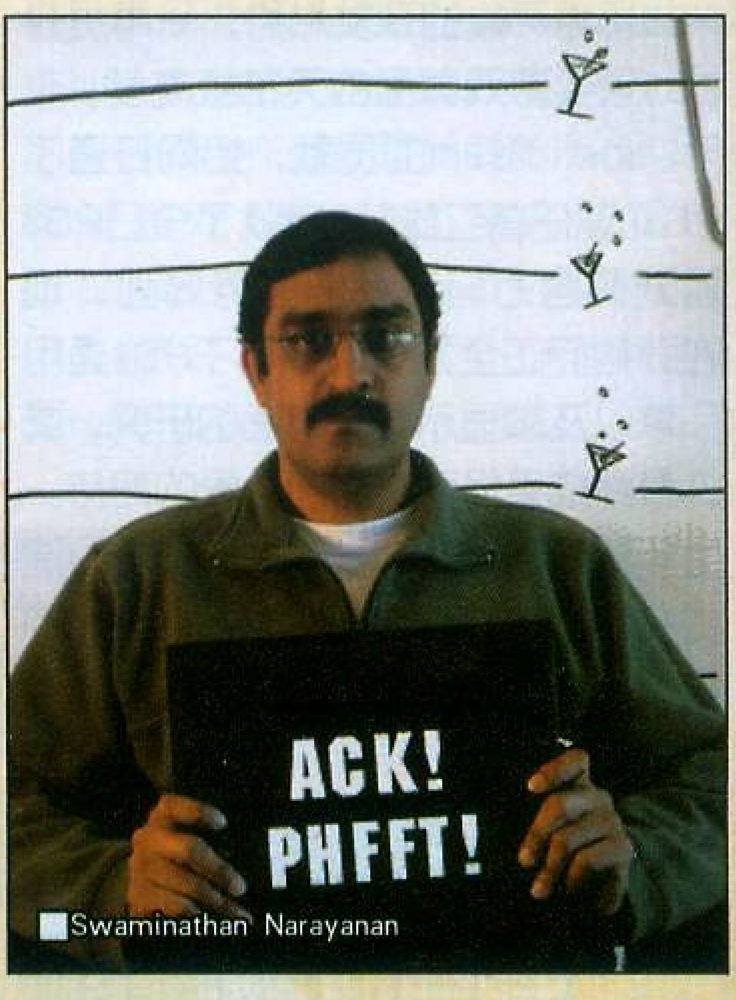
名字的灵感来自于印度著名的斯瓦纳拉扬神庙，Swaminathan Narayanan是Ice Team公认的编程狂人，顽皮狗内部每年一度的编程竞赛，他曾经连夺三年的冠军，还有一个绰号是“Math Camp”(注：相当于中国的数学奥校)。2002年，Swaminathan Narayanan加盟顽皮狗，随即担任Ice Team副主管。尽管不少印度人天性懒散，但是他却格外守时，极端热爱工作，“程序员需要始终保持精确”，是他常挂在嘴边



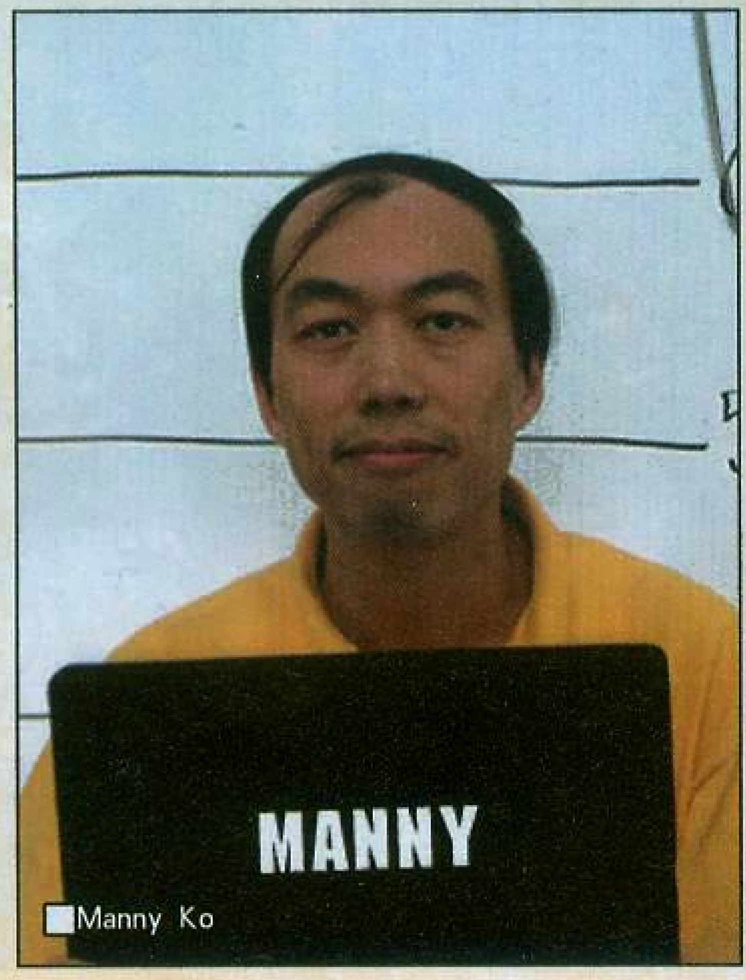
■Pal-Kristian Engstad



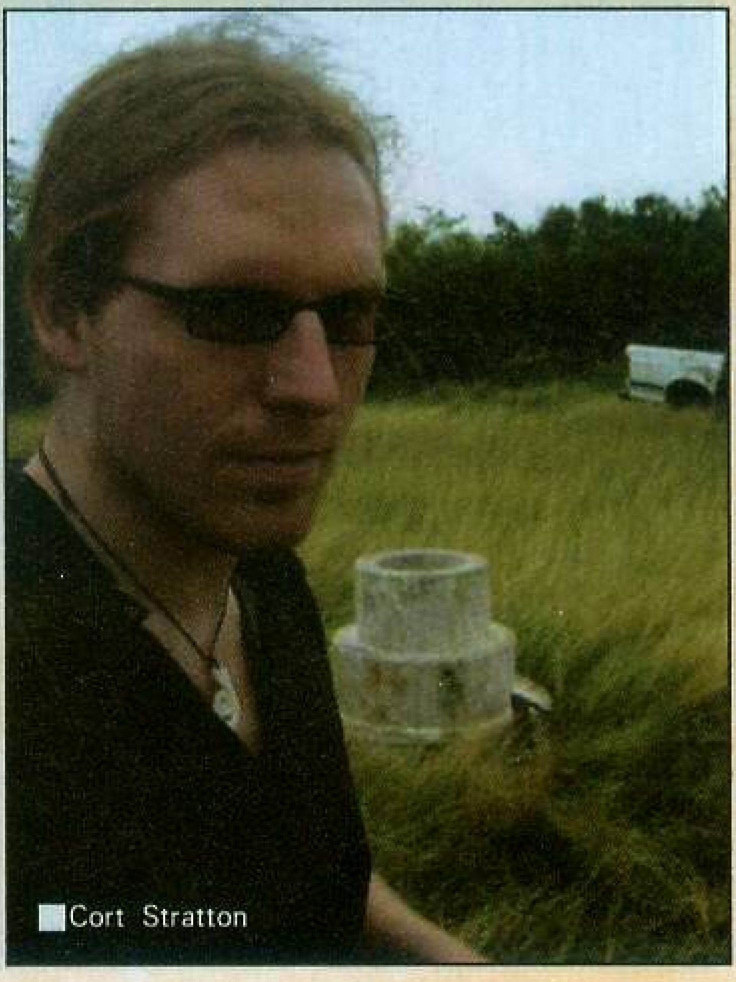
■David Simpson

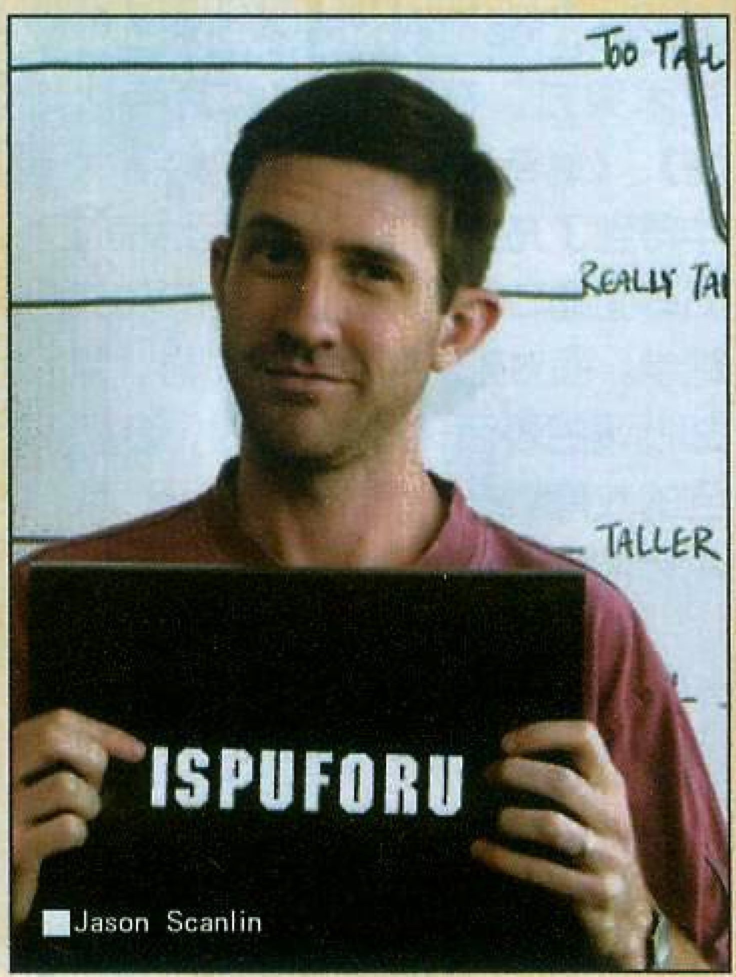


■Swaminathan Narayanan

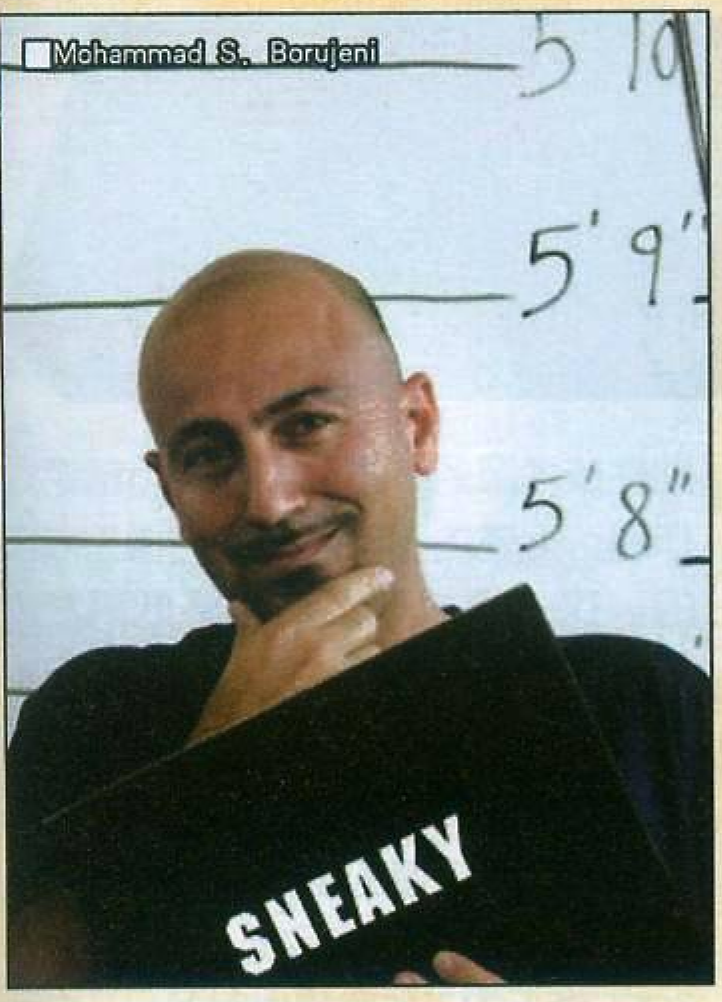


■Manny Ko

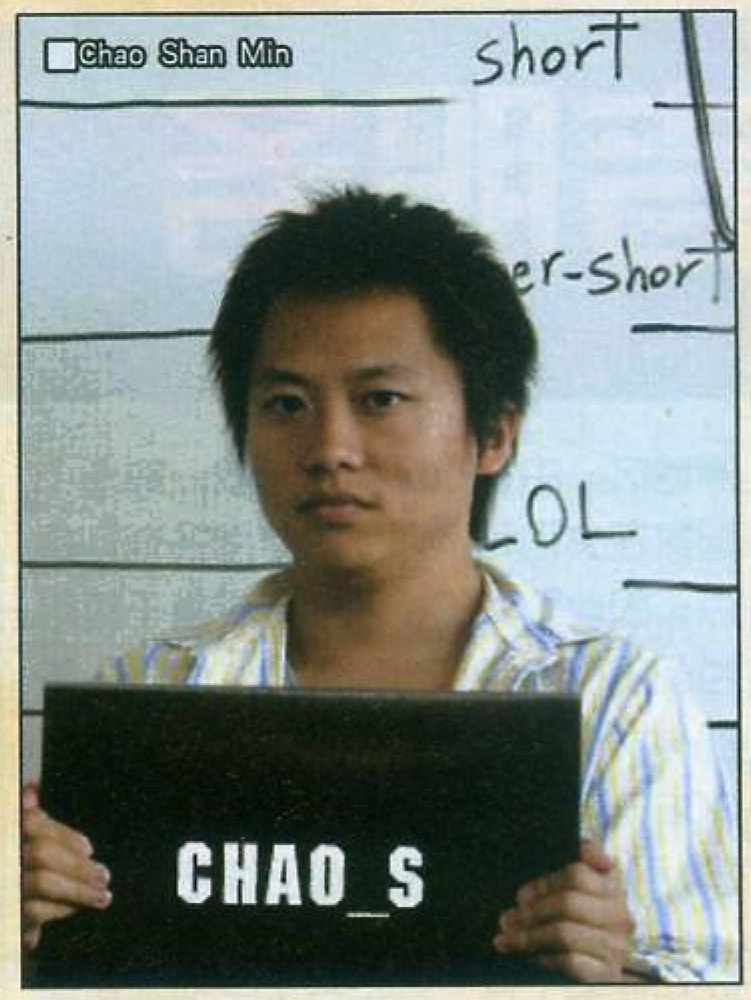

■Cort Stratton



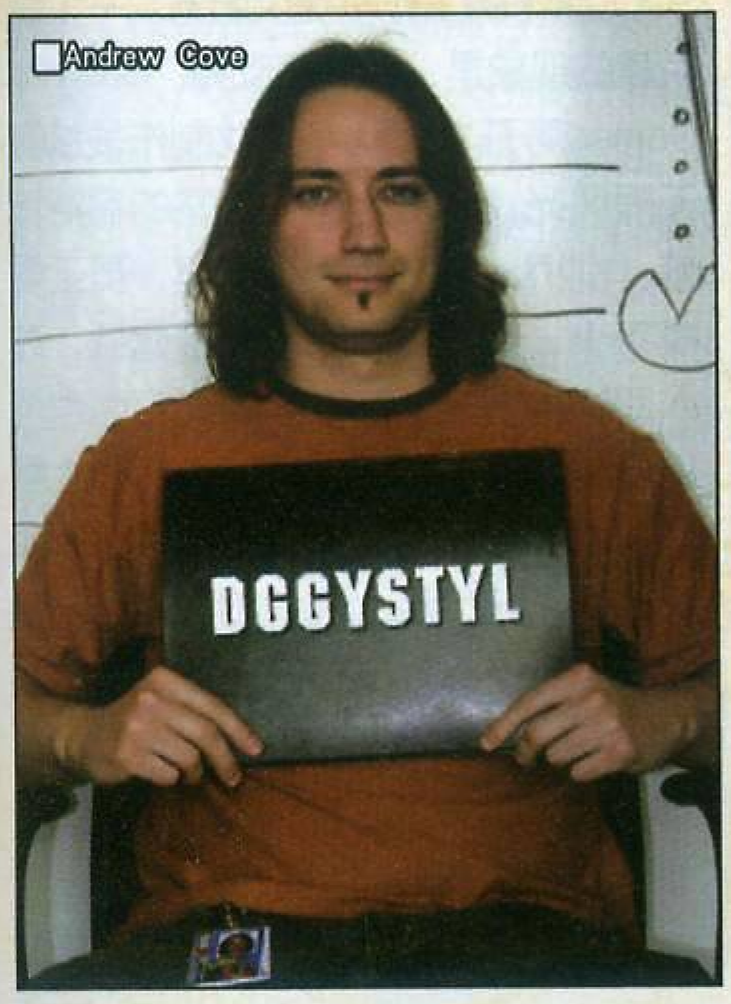
■Jason Scanlin



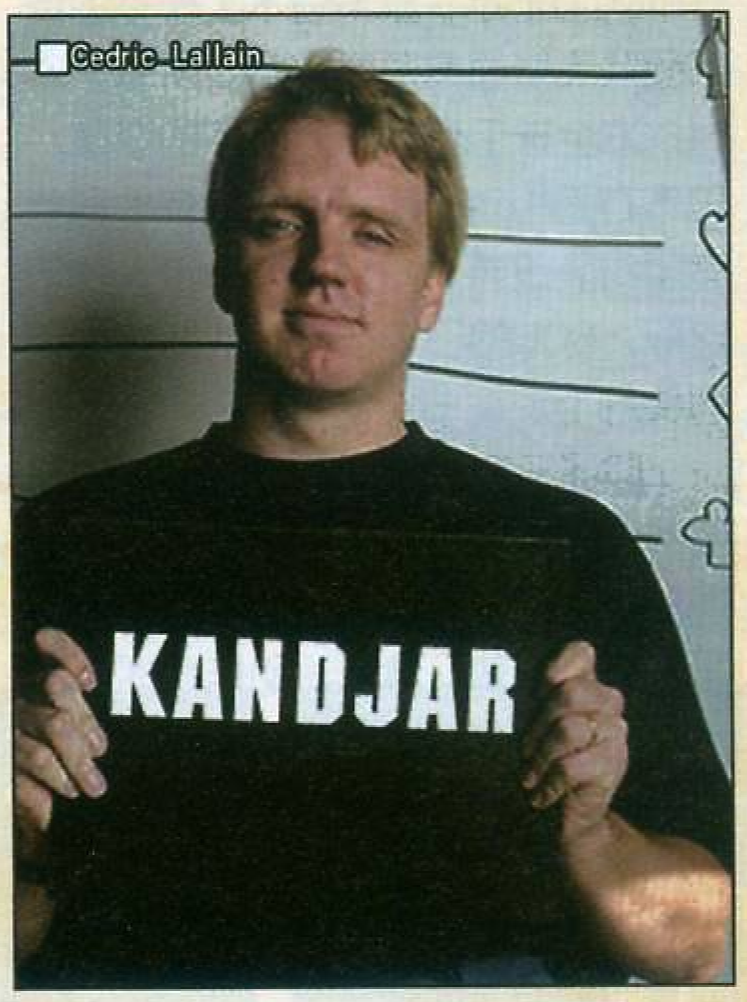
Mohammad S. Borujeni



Chao Shan Min



Andrew Cove



Cedric Lallain

的话。目前他的工作重点是开发支持3D显示效果的游戏引擎。

Manny Ko

斯坦福大学毕业的韩国高才生，目前在Ice Team主要负责和全景照明相关的技术研究，他的职业经历相当丰富，曾在美国著名的图像、排版和网络软件开发商Adobe、提供视觉仿真模拟全套解决方案的Multigen公司，以及著名的3D动画工作室Pixar任职，参与制作了Pixar在2001年推出的动画电影《怪物公司》(Monsters Inc)。

Cort Stratton

曾就读于卡内基梅隆大学，在2003年取得计算机专业硕士学位，此后在EA实习期间广受好评，最终被Maxis工作室录用，担任高级工程师。2005年，他成为了Ice Team的一员，目前主要从事PS3底层图像系统以及高性能SPU处理程序的研究，是团队的主力技术人员。值得一提的是，Cort Stratton利用业余时间制作了大量免费软件，包括一款电脑游戏《农场末日》(Farmageddon)，还有能够让用户轻松实现MJ的《Black or White》MV中“人物变脸”效果的图像处理软件《卡夫卡》(Kafka)，以及无损合并多个AVI视频的工具。对于今年的E3展会，Cort Stratton非常关注Steam将在PS3上如何运作，《战场女武神2》和《第三个生日》是他最期待的两款游戏，他在自己的网络日志上笑言，很想知道SE这一次如何安排阿雅入浴的场景。

Jason Scanlin

加州大学洛杉矶分校计算机工程专业毕业，已经在顽皮狗工作了8年时间，担任高级程序员，精通C语言，在Ice Team中主要从事渲染引擎、动画系统方面的研发工作。

Mohammad S. Borujeni

马来西亚人，毕业于新加坡国立大学计算机专业，早年在Nvidia公司担任工程师，2006年加盟顽皮狗，成为了Ice Team的一员，主要负责开发工具方面的研制工作。

Chao Shan Min

台湾人，原是Kush Games的图像程序员，这家开发组隶属于2k Sports，主要制作橄榄球、棒球等体育游戏，不过由于爆发了公司创始人出走事件，导致制作组人员大量流失，最终惨遭关闭。此后，Chao Shan Min加盟顽皮狗，除了负责PS3 GPAD项目外，他还经常以外派员工的身份，帮助一、二方游戏开发者调试、润色游戏的图像引擎。

Andrew Cove

毕业于卡内基梅隆大学，获得了计算机专业硕士学位，在Ice Team主要负责底层图像系统，PLAYSTATION Edge以及与SPU相关的技术研发工作。去年年末，他作出了离开Ice Team独自创业的决定。目前他开设了一家名为Stealth Startup的网络服务公司，由其开发的加密软件，可以为客户隐藏重要的商业信息，不至于在互联网上被有意或无意的泄露。

Cedric Lallain

法国人，巴黎大学计算机工程专业毕业，为EA和Capcom欧洲公司效力多年，随后加盟顽皮狗，在Ice Team主要负责角色动作和控制系统的研究。由于本人懂法语、德语等多国语言，因此被派遣到荷兰，协助Guerrilla Games开发《杀戮地带2》以及新近公布的续作《杀戮地带3》。

Bryan Mcnett

此前一直在Activision负责蜘蛛侠项目，后来加盟顽皮狗，擅长画面特效领域的技术。他本人是一个彻头彻尾的书迷，尤其喜欢中国历史和文化，曾多次来中国旅游，他在个人博客上一本正经地宣称，自己是“被历史所误解”的曹操的铁杆粉丝。

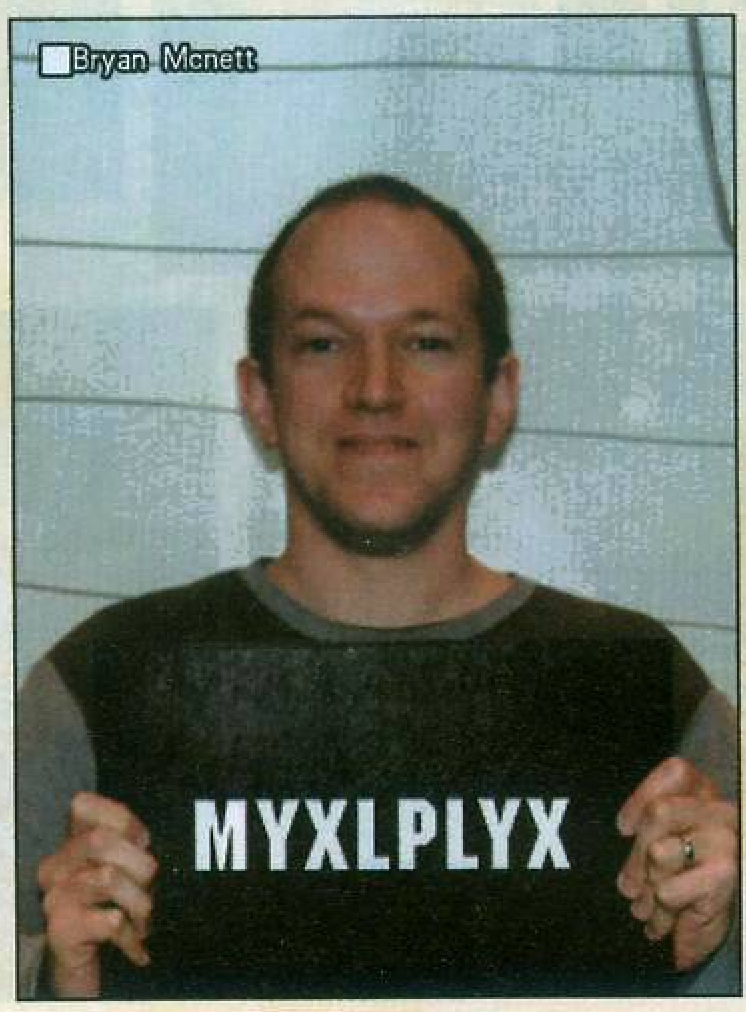
Adam Johnson

英国人，应用软件程序师，曾在Codemasters工作，是“《科林·麦克雷拉力赛车》系列”开发组的一员。他拥有谢菲尔德大学的硕士学位，目前在Ice Team主要从事游戏开发工具方面的研究，他主导设计的模块化管理软件，大幅提升了顽皮狗的游戏开发效率。

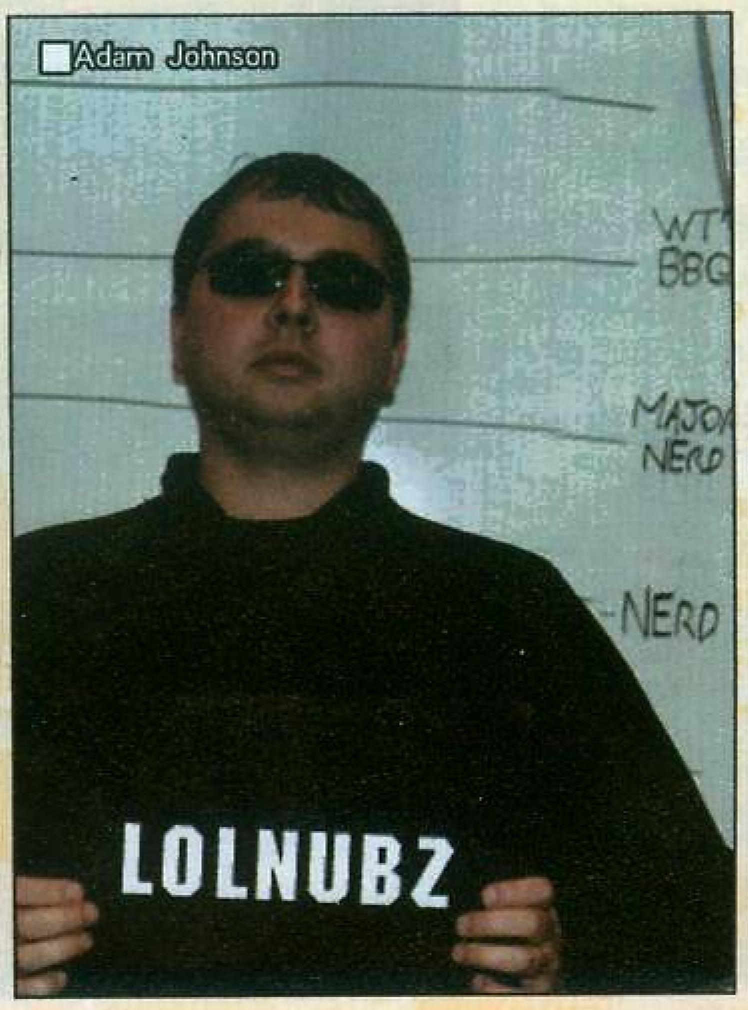
Morten Mikkelsen

丹麦哥本哈根大学计算机专业毕业，曾为IO Interactive工作多年，参与开发“《杀手47》系列”，目前主要从事3D显示化方面的研究，经常作为Ice Team的代表，与SCE欧洲工作室进行各种技术合作。

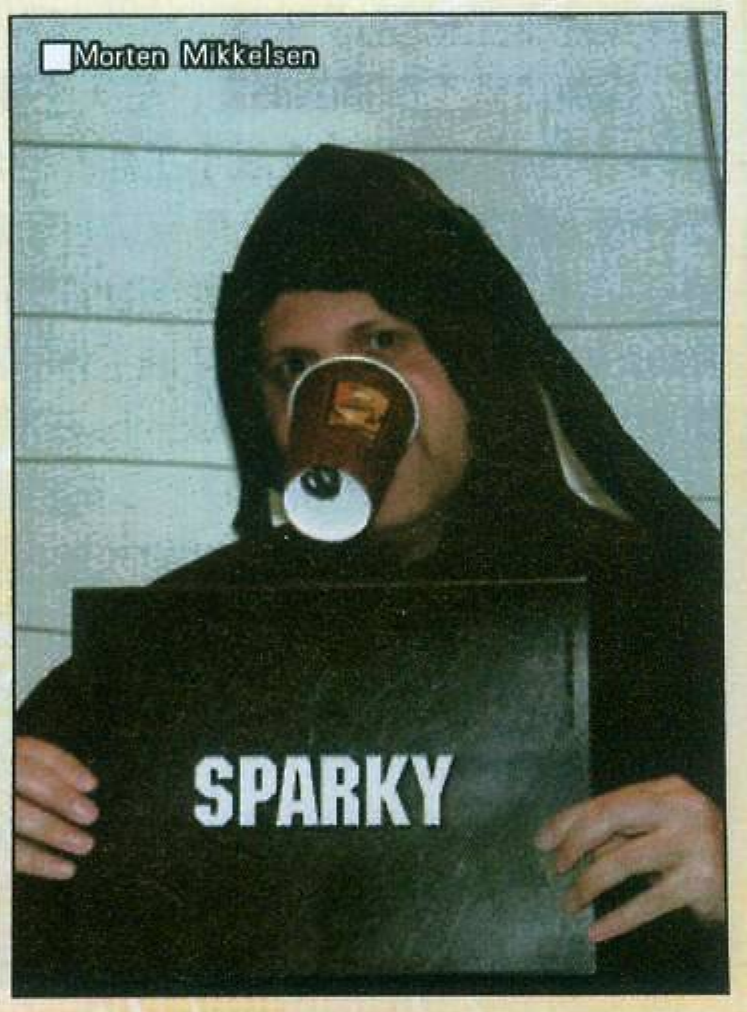
Ice Team为PS3游戏的图像技术发展立下了汗马功劳，但这毕竟是他们的应尽之责，在赞叹其高超技艺的同时，游戏开发团队的其他部门和成员同样付出了不懈的努力。由于他们从属于顽皮狗，在协助制作某款游戏时，屡屡会被外界认为是顽皮狗的手笔。当年，Insomniac Games对玩家普遍认为《瑞奇与叮当》的游戏引擎来自顽皮狗而大为光火。事实上，每一次协作开发，Ice Team都是以SCE图像技术团队而非顽皮狗的身份参与其中。当然，这仅仅是一段小插曲，目前Ice Team正联手SCE的其他技术团队，努力攻克“由于画面经过多次渲染，导致3D显示的游戏图像素质会下降”的难题，David Simpson信心十足的表态说：“3D显示的画面质量会输给2D？我认为最终结果会恰恰相反。”



Bryan Mcnett



Adam Johnson



Morten Mikkelsen

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

■伦敦工作室宽敞明亮的休息区。

▲伦敦工作室的视频电话会议室。

像头PlayStation Eye的影像辨识机能，结合加速计和陀螺仪，取得精确的方位、角度和距离等数据，再通过控制棒和按键模拟各种动作，加上震动和控制器前端光球颜色的变化，强化游戏给玩家带来的回馈感。在Advanced Technology Team为PS Move制作的开发套件中，特意附带了对应脸部和头部扫描功能的组件，为游戏开发商提供了更广阔施展自身想像力和创意的舞台。

索尼根深蒂固的工程师文化，始终令Richard Marks感到如沐春风，他由衷的表示："技术可以让很多难以想象的事情变为现实，有好的，也有坏的。比如，当年我父母开的游戏店，就因为Atari的突然破产而关门大吉。然而，即使在整个市场环境最严峻的时刻，索尼对研发部门的投入依然可以用奢侈来形容。记得我和一位高层会面时，我猜他当时满脑子的想法是'这帮家伙糟蹋了不少资金'。结果却是，他不断为我们打气，鼓励我们大胆尝试，没错，这就是索尼的开发文化。"在Richard Marks看来，PS Move的登场，并非是为了吸引非玩家群体的关注，它的设计初衷是给玩家提供不同的游戏乐趣，"(Move)并非是针对社交或休闲游戏市场的产品，它对应的依然是Playstation的传统玩家群体！"

剑桥工作室

剑桥工作室(Cambridge Studio)目前有75名员工，拥有专业的动画和音效工作室，办公楼坐落在全球著名的学府一侧，这里的游戏开发历史可以追溯到30年前，当时剑桥大学的计算机社团推出了多款原创游戏作品。剑桥工作室旗下有另一支人员规模较小的Advanced Technology Team，他们推出的主要作品是Play TV——基于PS3的高清数字电视接收和录制设备，比日本地区功能类似的Torne问世时间早了将近两年。据悉，目前Advanced Technology Team正在进行Play TV二代产品的开发，详细情况将会在今年科隆游戏展上公布。除此之外，剑桥工作室还协助开发了P S P 版的《小小大星球》和部分EyeToy游戏，值得一提的是，当年《天剑》开发商Ninja Theory从剑桥工作室的办公楼撤出后，媒体一度将之解读为SCEE可能关闭整个剑桥工作室。

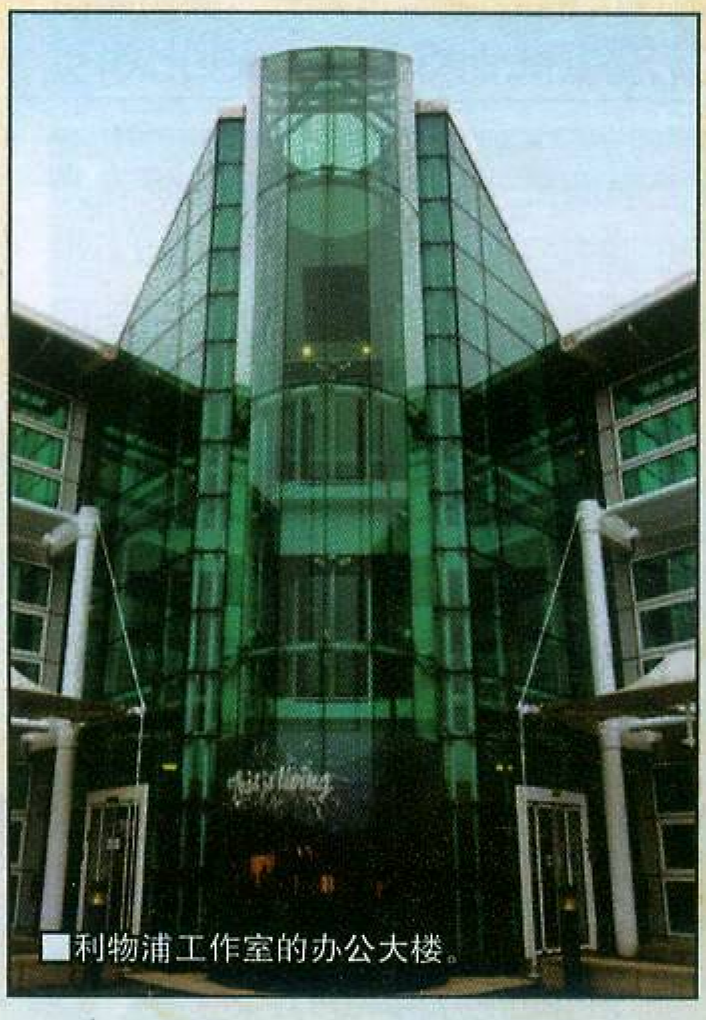
■剑桥工作室的Advanced Technology Team。

■剑桥工作室的音频剪辑室。

▲剑桥工作室的员工自助厨房。

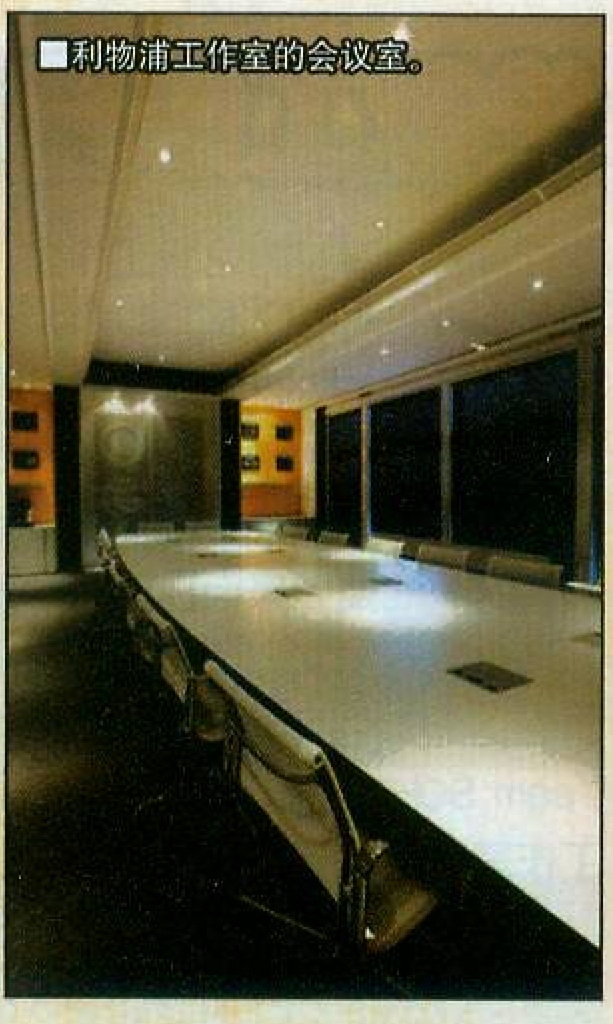
利物浦工作室

利物浦工作室(SCE Studio Liverpool)的前身是1984年建立的Psygnosis，由著名游戏制作人Ian Hetherington创建，他先后打造了《反重力赛车》(Wipeout)和《疯狂小旅鼠》(Lemmings)等名作，并在随后的十年间推出了近50款游戏作品。1993年，他们被SCEE收购，此后推出了《一级方程式赛车》等游戏。不过遗憾的是，SCEE在2010年1月29日表示，出于市场和整合内部资源的考虑，目前已经终止了利物浦工作室从事的多项秘密开发计划，今后他们将主要协助《机车风暴》的开发商Evolution Studios和Bigbig Studios开发赛车游戏。利物浦工作室拥有三间高清视频编辑室，除了承担SCEE出品的部分游戏的动画制作工作外，FirstPlay高清视频节目也由他们提供。


■利物浦工作室的办公大楼。

■利物浦工作室简陋的办公区。

▲与办公区相比，休息区显得十分现代而优雅。


■利物浦工作室的会议室。

The Third Floor

2009年11月，SCEA宣布重新整合旗下的内部服务组和第一方质量控制团队，裁减数十个工作岗位，主要集中在动作捕捉和视觉预览部门。正如前文所述，内部服务组在音视频和动作捕捉领域的资金投入以及硬件配备，甚至堪比好莱坞的影业公司。在游戏开发成本日益激增的大环境下，SCEA的壮士断腕无疑是明智的，他们的解决方案是采用外包模式，寻找业内顶尖的合作伙伴。位于洛杉矶的视觉预览(Pre-visualization)团队The Third Floor就是这样一家公司，视觉预览技术，简单的讲，就是首先通过3D动画的形式部分或完整展现游戏中的场景与内容，将设计师头脑中构思的画面付诸于影像，在计算机上进行"预演"。这不仅提供给游戏制作人宽广的挥洒创意空间，也帮助制作团队更直观的把握整部游戏的制作意图。无论是场景布置、演员走位、CG制作，还是其他细节设定，都可以借助视觉预览找

到最佳的方案，这一简明清晰、事半功倍的方法，有效降低了后期推倒重来等状况出现的可能，缩短了游戏制作的周期和成本。

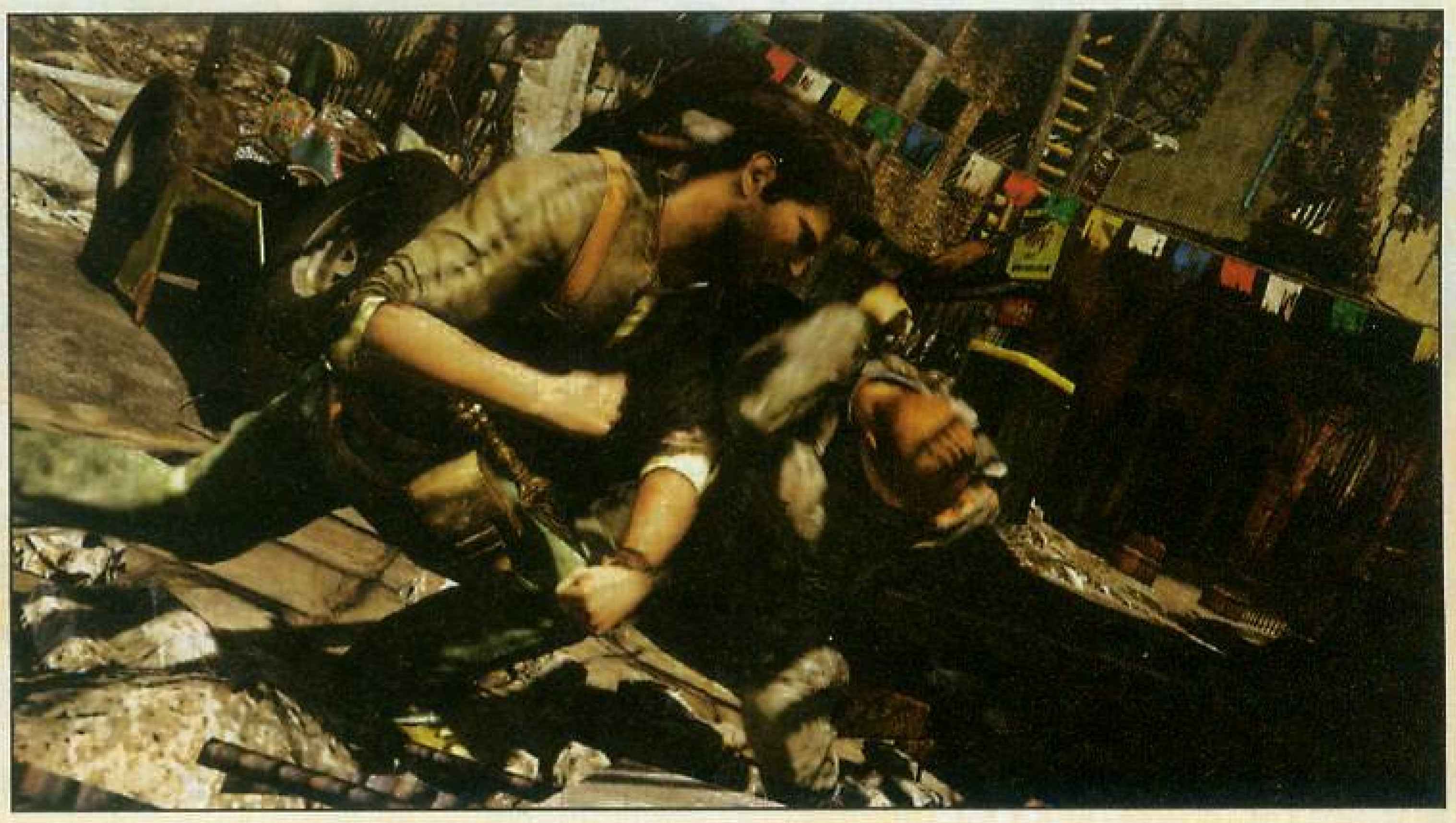
2004年10月成立的The Third Floor公司，专注于促进视觉预览技术的普及与发展。在一定程度上，相比呆板、更追求利润的商业公司，他们更像是一个充满创新激情的艺术家团体。慕名而来的索尼邀请他们参与《战鹰》的游戏制作，这与The Third Floor开拓游戏市场的思路不谋而合，于是两家公司很快达成了合作协议。The Third Floor负责《战鹰》单人部分九段过场CG的视觉预览，其中不乏大魄力的陆空作战场面。遗憾的是，《战鹰》最终取消了单机部分，玩家也就无缘目睹这些精彩动画。虽然并未打响头炮，但索尼与The Third Floor的合作还是渐入佳境，他们陆续为《龙穴》、《海豹突击队》、《MAG》和今年E3展会公布的《烈火战车》新作 ，提供了高品质的视觉预览服务。

House of Moves

在动作捕捉领域，索尼的合作伙伴House of Moves更是大有来头，堪称该业务领域的翘楚。2004年，他们被全球最大的光学动作捕捉仪器生产商VICON Motion Systems收购，此后他们使用的动作捕捉设备均为Vicon出品的VICON MX，以及业内公认最好的动作编辑软件Diva Motion Editing Software。作为一家曾为《泰坦尼克号》电影提供动作捕捉服务的老牌公司，他们与索尼影业在多年前就展开了密切合作，先后参与了《黑超特警》、《蜘蛛侠》系列的拍摄工作。此外，还为不少大牌明星制作了M V ，比如后街男孩的《Larger than Life》、迈克尔·杰克逊的《Ghosts》以及可口可乐、耐克等知名品牌的电视广告。他们参与制作的游戏产品已经超过百款，比如《使命召唤》、《麦登NFL》、《三角洲特种部队》、《007黄金眼》等。

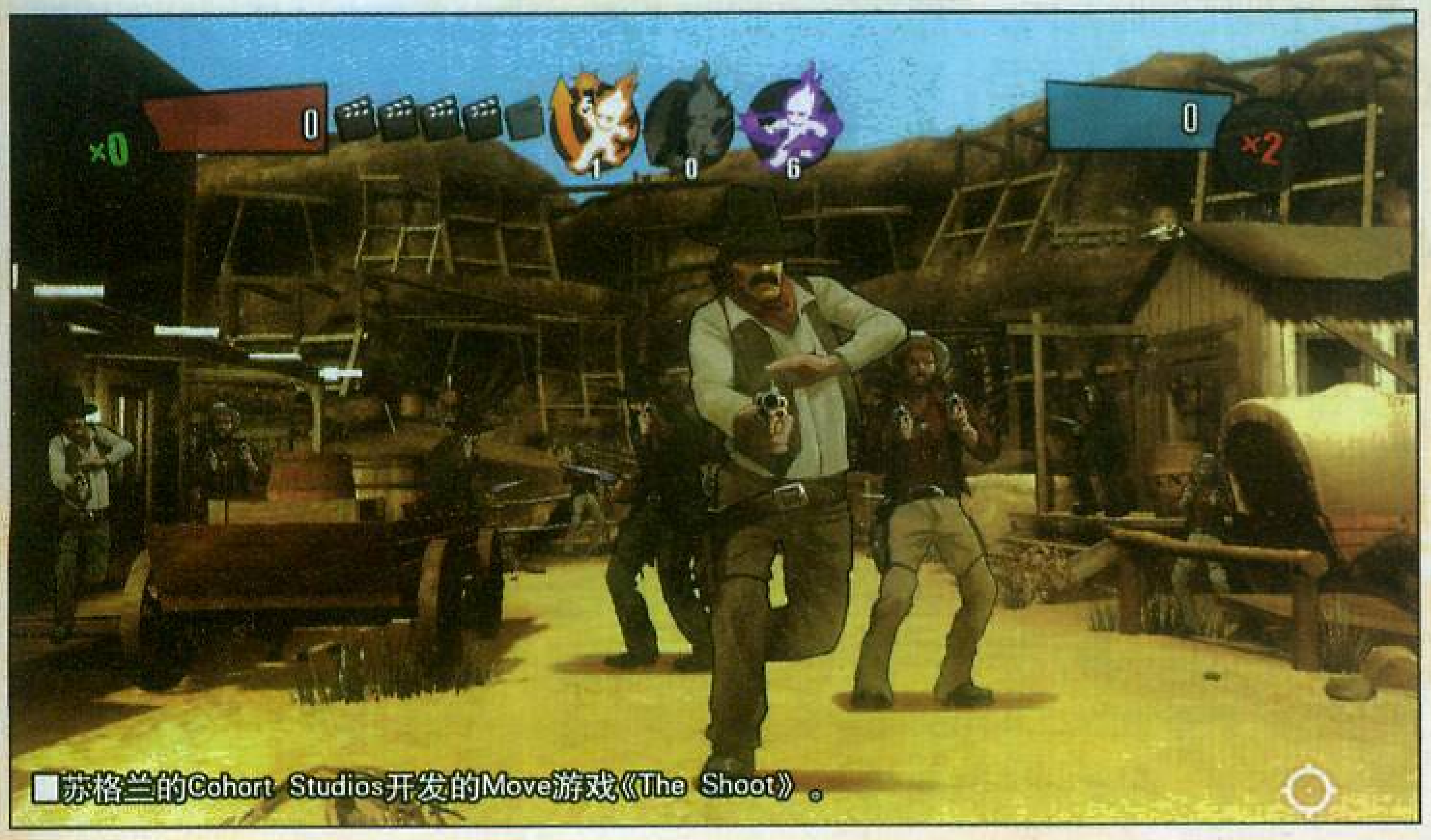
House of Moves近年来最具代表性的工作，无疑是为《未知海域》和《抵抗》系列提供动作捕捉服务。在位于洛杉矶12000平方英尺的舞台上，64台VICON MX40摄像机用来实施捕捉演员的动作，然后由专业人员进行录制和剪辑。据悉，委托House of Moves进行动作捕捉的费用，比过去SCE动作捕捉部门的花销要低15%，这主要得益于他们高效的工作流程。比如在《未知海域2》制作期间，House of Moves 执行制作人Scott Gagain会首先接洽顽皮狗，了解对方需要的动作捕捉数据，商定相应的价格，他们会采用一套完善的控制机制，确保在制作期间不会出现费用增加的情况。此后，动作捕捉团队每周都会和顽皮狗进行电话会议，保证双方的工作进度能够步调一致！

动作捕捉的过程，可以简单概括为预演、表演、姿态调整，数据记录转换、电脑编辑以及后期制作等，House of Moves的工作室配备64台摄像机同步记录演员的全身动作和脸部变化。由于《未知海域2》的动作演员还需要进行各种表演，House of Moves特别为他们每人准备了三名指导人员，一人负责摄像机拍摄，一个负责检查每一个动作，确保捕捉到最佳效果，另一人则扮演剧务角色，满足动作演员的一些临时要求，比如突然想喝星巴克的焦糖玛奇朵咖啡……动作捕捉工作完成后，再交给后期制作部门编辑、润色，按照顽皮狗的要求进行调整，最后上传到公司FTP供他们下载。House of Moves主席Tom Tolles表示："从989工作室时代，我们就和索尼合作，在过去的十多年里，这种合作已经成为产业典范。"



RT Team与Global Platform

SCE全球工作室的内部协作和技术服务支持，如何能够保持有条不紊且高效运转的状态？位于福斯特城总部的SHIP Team的贡献可谓功不可没。不同于负责图像技术的Ice Team，或是提供多媒体服务的SD Team，SHIP Team本身并不参与任何游戏开发工作，他们的主要职责是为SCE搭建基于网页技术的内部交流、协作平台，并为游戏开发者们提供权威、详尽的内部数据库。SCE员工在日常工作中使用的聊天工具等办公软件就出自他们之手，而技术数据库则帮助众多一、二方制作者和部分第三方开发商，便捷查询到PS3或PSP相关的技术解决方案和引擎代码等游戏开发资源。透过这个平台，还可以在第一时间联系到技术提供者进行交流。当然，只有索尼自己的开发团队，才拥有最高权限的账号，可以随时调阅数据库的所有内容。


■苏格兰的Cohort Studios开发的Move游戏《The Shoot》。

2000年，SCE全球工作室为实现全面的办公室自动化，特别成立了SHIP Team，由Charles Connoy担任部门主管，经过十年的耕耘，SHIP Team搭建的平台，已经成为SCE全球工作室的信息中枢。不仅适合多个团队共同参与的大型国际合作项目，而且惠及了不少中小型游戏开发商。位于苏格兰的Cohort Studios，目前正从事PS Move游戏《The Shoot》的开发工作，执行制作人Lol Scragg表示，"索尼给我们提供了巨大帮助，迄今为止，开发工作没有遭遇到任何严重问题，这大大出乎我们先前的预料。SCE的信息自动化系统很强大，能够即时反馈问题，我们不用再把时间花在等待往来的电子邮件上面。比如，当我们发现了一个定位准确性方面的Bug后，SCE的技术团队仅用三天时间就修正了它。"

近年来，SCE全球工作室频繁收购，积极扩大自身的开发规模，除了收编具有潜力的游戏制作组，也在不断尝试提升自己的技术实力。2000年8月，SCE宣布全资收购RTIME公司，这是一家提供与互联网实时交互相关的产品和服务的新兴网络公司，他们生产的RTIME Interactive Networking引擎，可以提供高品质的线上游戏

和多用户交流等服务。在外界看来，SCE此举可谓一石二鸟，除了将核心网络技术收归己有，而且也获得了他们梦寐以求的人才——RTIME公司创始人兼首席工程师Glen Van Datta。他早年曾是波音公司的高级软件工程师，主导设计了波音777的电脑控制系统。不仅具备深厚的网络技术经验，而且个性强悍，善于攻克难关。在接受媒体采访，谈及自身领导风格时，Glen Van Datta直言："我很少使用'你是最棒的'这种空洞的赞美，在解决难题过程中，你就能知道自己有多棒——或者有多糟糕。"

在Glen Van Datta的多次要求下，SCE分别在圣地亚哥和伦敦工作室建立了两支网络技术团队，统一命名为RT Team，全部划归他本人管理。位于圣地亚哥的RT Team主要负责游戏联机方面的技术研究工作，伦敦的RT Team更多地涉及SCE的各项网络应用，比如PS Home，不少玩家关注的跨游戏聊天功能，也是他们负责的项目。目前两个团队的员工总数超过100人，为Playstation平台的网络技术发展贡献了很大力量。遗憾的是，在为SCE工作了九个年头后，今年初Glen Van Datta作出了离开的决定，加盟著名的网络游戏发行商Trion World Network，担任技术部门的副总裁，目前他的主要工作是协助开发新形态大型多人在线即时战略游戏《灭国战争》，多年的副手Adam Harris代替Glen Van Datta出任RT Team的主管一职。

RT Team陆续参与了《海豹突击队对峙》、《抵抗2》和《MAG》等游戏的网络部分制作，并创建了高质量的联机引擎，无论是60人小规模团队作战的《抵抗2》，还是波澜壮阔的256人联机对抗《MAG》，RT Team高水平的网络技术支持，为玩家营造了相对稳定、完善的网络游戏联机环境。此外，他们还协助Insomniac Games开发了全新的网络社区，提供给《抵抗》系列玩家社交网络、准实时统计、战队管理等充实功能。RT Team伦敦团队则在为继续完善PS Home世界而努力，负责人Jamie Macdonald曾有过一段关于Home的著名评论："我要强调的是，Home不是一件卖出去完事的盒装游戏，它会不断进化、改头换面、与时俱进，绝不是一锤子买卖。"作为开启游戏3.0时代的里程碑式作品，经历了两年多突飞猛进的发展，PS Home已经成为索尼手中新的盈利利器。

除了上述技术和服务团队，2008年6月，SCE全球工作室成立了一个全新的机构：全球平台（Global Platform）。它的职责是为一、二方游戏开发者提供在线或离线方式的全球支持，贯彻全球工作室的各种创新战略。全球平台的服务对象包含美日欧三地的SCE工作室，总部设在加州圣地亚哥，在福斯特城、圣莫尼卡、东京、伦敦和利物浦都有雇员。全球平台下辖四个部门，分别是全球实施团队，"全球第一方质量保证"，"项目管理办公室"以及"产品开发信息技术"。全球平台副总裁Charles Connoy对于自己掌管部门的意义，给出了如下答案，"持续成功是一件很困难的事情，但并不意味着市场活动就是一种掷硬币的游戏，它有一些原理、规则和模式作为基础，全球平台的职责就是为一、二方游戏开发商，打好成功的根基。"

全球实施团队的日常工作，是为SCE发行的游戏提供最佳的本地化支持。比如，他们在欧洲、日本、东南亚地区的团队，在《瑞奇与叮当 未来毁灭器》开发过程中，同步进行本地化翻译，在丝毫没有影响游戏发售的前提下，成功推出了13种语言版本，也由此拉开了SCE核心游戏作品本地化的浪潮。项目管理部门主要负责和在线游戏相关的协调工作，并对内部开发项目进行管理，贯彻新的开发流程，组织变革等。SCEE此前正在开发中的两款PS3游戏《八天》和《大逃亡》，正是在这个部门的评估后，做出了搁置开发的决定。产品开发信息技术则是SCEA单独设立的部门，主要提供桌面支持（计算机技术支持和维护）以及网络存储服务等。

全球平台团队的职责是为一、二方开发商保驾护航，协助顽皮狗的《未知海域2》项目就是一个很有代表性的事例。在顽皮狗正式启动《未知海域2》开发计划不久，制作团队上下就意识到，有关藏人和西藏场景的艺术设计，仅仅依靠在图书馆查询资料或是聘用本地的西藏文化专家，也很难达到制作组所期望的效果。于是他们将这个问题在第一时间反馈给全球平台团队，仅用两天时间，全球平台就提供给顽皮狗一份合作对象的清单，排在第一位的是台湾的乐升科技股份有限公司，主要从事2D、3D游戏动画以及场景设计方面的工作，目前在台湾和大陆地区拥有200多名员工。他们推出的主要作品包括X360平台的《圣魔战记3》以及中文PSP游戏《星战佣兵》，并代工制作了《功夫熊猫》多个游戏版本。

通过SCE台湾分公司的牵线搭桥，顽皮狗和台湾乐升达成了合作协议，在规定的时间内，完成了《未知海域2》中部分藏人角色、特色物品和场景的设计工作，最终成果令顽皮狗感到非常满意。以此为契机，当SCE台湾分公司宣布与台湾游戏业者合作，在未来三年共同开发三十款PS3和PSP游戏，预计可以创造超过18亿新台币的产值，台湾乐升顺理成章的成为这项计划的主要参与者，借此获得更高级的技术、研发经验以及市场机会，而这样一幕，充分反映出全球平台团队所秉承的互利合作宗旨。值得一提的是，在某些特殊情况下，全球平台团队也会为第三方开发商提供服务，目前被媒体披露的合作伙伴包括EA、Rockstar、NBGI。

"全球第一方质量保证"是全球平台的核心部门，美国总部位于圣地亚哥，欧洲总部位于利物浦。除了负责测试、监督一、二方游戏开发，评估工作进度外，借助一流的用户测试实验室，调查、了解用户对于某项游戏设计的评价和反馈，进行以用户需求为导向的测试，最后将这些统计数据提供给开发者作为参考。当然，有关艺术和技术的创造性，核心在于个体体验，小范围的用户调查，很多时候并不能帮助游戏制作人找到最佳设计方案。当年索尼曾对新发明的随身听进行市场调查，统计数据表明——不会有人购买它，但实际结果恰恰相反。正因为如此，全球第一方质量保证部门除了聚焦游戏产品本身的质量外，更关注的是把握用户需求和游戏理念的长期发展趋势。

全球第一方质量保证团队的美国主管是Michael Blackledge，他毕业于洛杉矶电影学院，获得了综合媒体研究专业的学士学位。曾先后在微软、孩之宝等公司工作，2000年加盟索尼，两年后便升任第一方质量保证团队的主管。在任期间，他大力推行了两项重要计划，一个是消费者评估机制，另一个是全球技术交流活动。他目前还是美国科学和互动艺术学院董事会成员。全球第一方质量保证团队的欧洲主管是David Parkinson，最初他只是利物浦工作室的一名测试员，完全从底层做起，用了12年时间升任整个团队的主管。他的一段话或许可以很好的概括SCE全球工作室技术、内部服务和全球平台团队的价值所在，"有人说，我们全部的工作就是确保一款由他人制作的游戏风光无限，那你一定没有体会过解题人找到答案后的心情。"

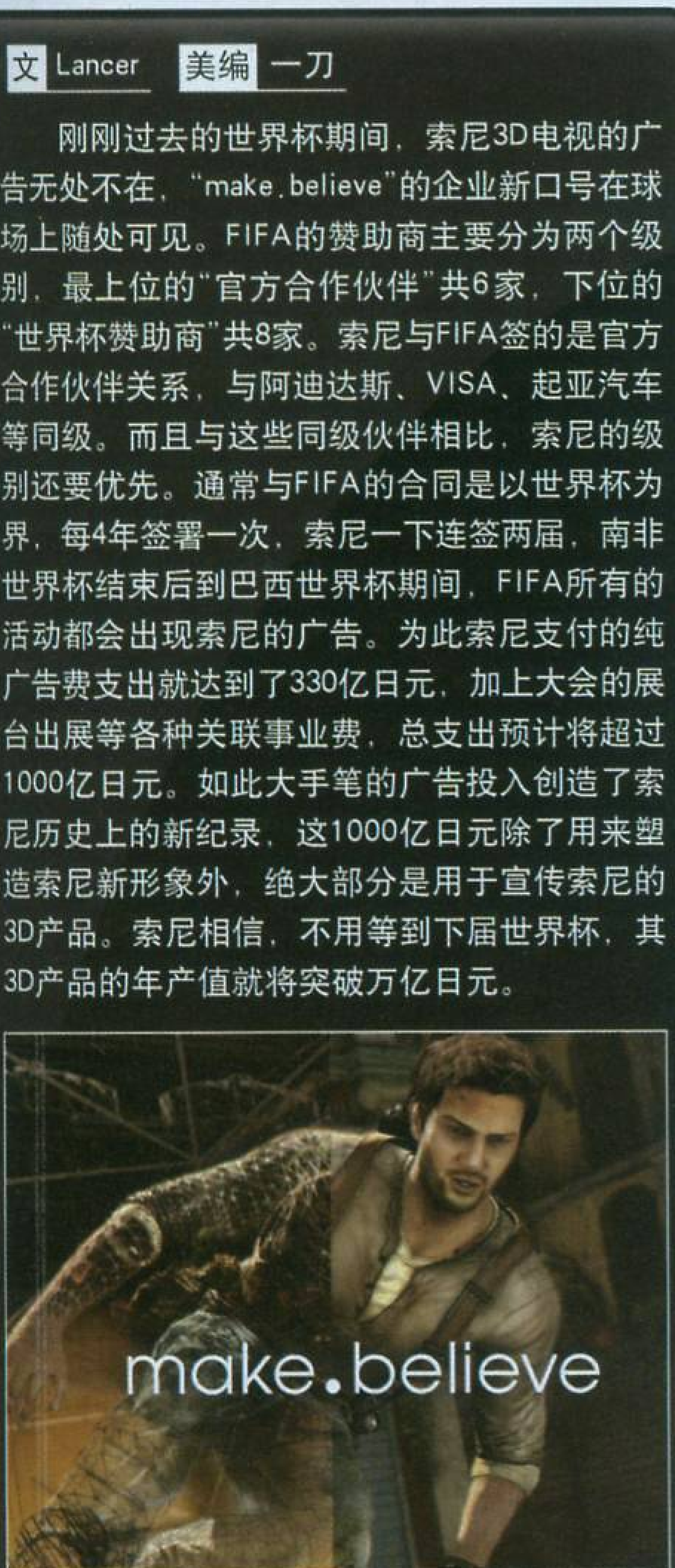
▲乐升科技设计的《未知海域2》角色概念图。

▲乐升科技设计的《未知海域2》神像概念图。

3D革命，通往PS4之路

文 Lancer 美编 一刀

刚刚过去的世界杯期间，索尼3D电视的广告无处不在，“make.believe”的企业新口号在球场上随处可见。FIFA的赞助商主要分为两个级别，最上位的“官方合作伙伴”共6家，下位的“世界杯赞助商”共8家。索尼与FIFA签的是官方合作伙伴关系，与阿迪达斯、VISA、起亚汽车等同级。而且与这些同级伙伴相比，索尼的级别还要优先。通常与FIFA的合同是以世界杯为界，每4年签署一次，索尼一下连签两届，南非世界杯结束后到巴西世界杯期间，FIFA所有的活动都会出现索尼的广告。为此索尼支付的纯广告费支出就达到了330亿日元，加上大会的展台出展等各种关联事业费，总支出预计将超过1000亿日元。如此大手笔的广告投入创造了索尼历史上的新纪录，这1000亿日元除了用来塑造索尼新形象外，绝大部分是用于宣传索尼的3D产品。索尼相信，不用等到下届世界杯，其3D产品的年产值就将突破万亿日元。



索尼的3D世界

在南非的一个3D电视技术演示会中，霍华德·斯金格说：“大家都在说3D眼镜会妨碍家人聚在一块看电视。而实际上一家人一起看电视的时代早就结束了。我回家时，我儿子总是躲在黑乎乎的卧室里——天知道他在上网看些什么，17岁的少年在想什么谁也不知道。我女儿看的东西温和而可爱一些，我妻子也有一台电视放在小房间里，只有我坐在客厅里面对着四面墙壁看球。”

斯金格说，他决定助推3D计划时，有很多日本老臣子们以各种理由提出反对。但这个68岁的威尔士爵士已经养成了不听日本同僚劝说的习惯，他承认自己在东京是一个不受欢迎的人。斯金格还记得他最喜爱的一个日方下属曾向他进谏，劝他不要在高层会议时谈3D战略，否则会成为笑柄。斯金格固执地在会上大谈3D，当时就有一位日方高层当面将他打断：“不要把你的职业生涯押在3D身上，这实在荒谬。”斯金格听罢笑答：“我已经68岁，职业生涯所剩无几。”

对于斯金格来说，3D战略可能是他退休之前的最后一个壮举。能否救活索尼，就看这最后一步棋。

上个财年，索尼亏损4000亿日元，已完成裁员1.8万人。同时穷困潦倒的索尼东挪西凑了一笔巨资投入于3D圣战。虽然斯金格爵士也承认，目前即使有很多人对这种技术感兴趣，也无力购买。“我们知道世界杯期间不会一下子卖个几百万台，我们也没那个生产能力。但是我相信已经将信息传递给全世界——如果你到现在还不知道索尼正在做3D，那你可能已经与世界脱节。”斯金格认为全球经济下滑反而给3D电视创造了机会，因为人们减少了夜间的外出消费，会花更多的时间看电视。斯金格说：“你不会买新房，但是可能会买个新电视。对家电的需要可能会超过其他产品。”这种论调与经济危机时人们对游戏产业的判断如出一辙，而事实是经济危机之后的2009年，游戏产业的惨况不会比其他产业好多少。

斯金格的计划是先向公众普及3D概念，就像很多年前“Full HD”概念的普及一样。所以有人提出价格太高将会阻碍索尼3D计划时，索尼全球工作室副总裁Scott Rohde淡定自若的说，就目前

▲索尼在世界杯训练场周围设置的展台完全围绕3D电视体验，观众大排长龙。

■霍华德·斯金格

而言，价格高并非索尼3D产品的劣势，而是优势。索尼要先树立3D的高端形象，用最出色的视觉体验让观众们垂涎。然后当成本逐步降低，用不了多久，人们就会发现几年前高高在上的3D电视已经跌到白菜价，就像过去人们只能仰望的全高清电视如今已可平价购入。当普通民众发现3D圆梦的机会就在眼前时，索尼的3D计划将迎来丰收阶段。在目前的初期宣传与推广阶段，索尼不指望3D电视的利润，不过专业器材领域已经迎来创收时节。2009年12月18日，索尼业务执行役员安京洙在3D业务说明会中透露，索尼的专业3D数字投影器已成为美国多数影院的首选，销量超过1万台。索尼的数字3D电影放映器材与拍摄器材销量都大大高于预期。在专业领域的绝对领先是索尼3D战略的重要优势。索尼在其官网中的3D宣传口号是："索尼创造的3D世界"，目前在3D内容的拍摄、制作、放映等方面，确实都是以索尼的技术为主。在制作环节树立起索尼标准之后，将引导着消费环节也走向索尼标准。

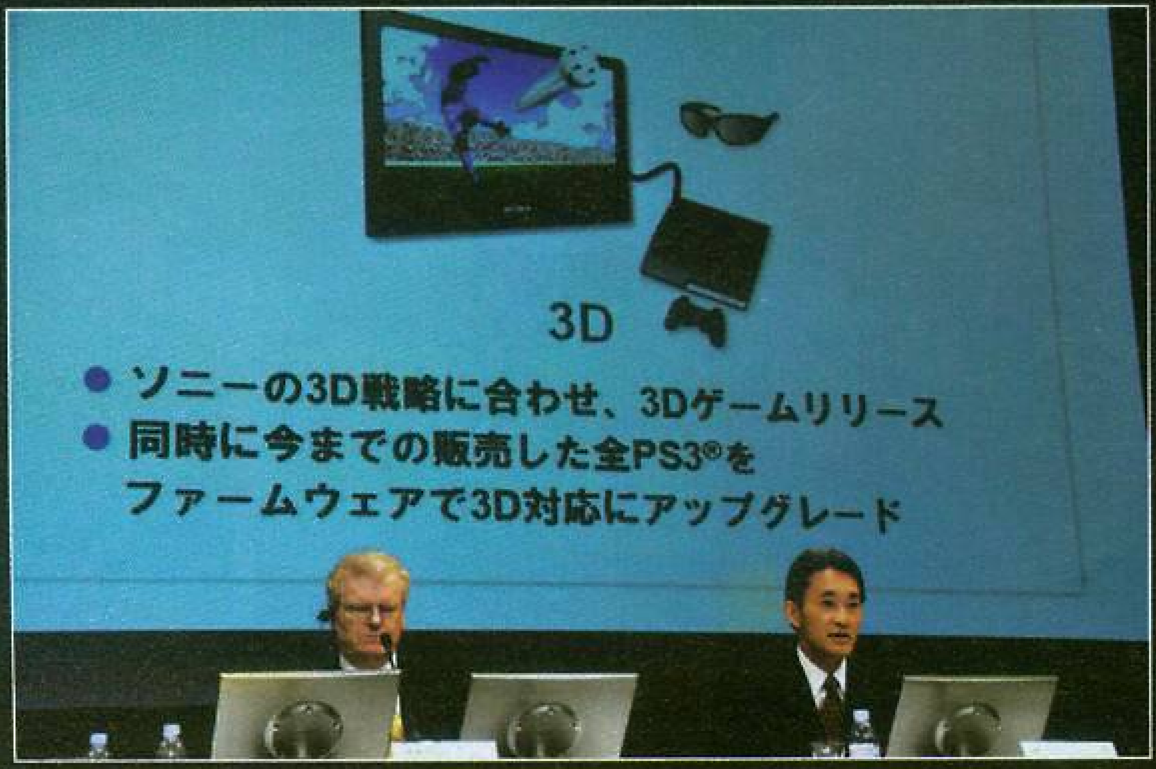
霍华德·斯金格说："索尼是世界上惟一一家能够涵盖所有3D产品的公司。"索尼正在建造一个完整的3D产业链，从3D摄影机、3D电影剪辑器材、3D电影院放映设备到3D电视、PS3、3D数码相机、3D笔记本电脑，所有带屏幕的，或者与成像有关的产品都将使用3D技术。甚至索尼的电子书产品"Reader"也在推广其3D版本，索尼希望以"跃然纸上"的阅读体验挑战亚马逊Kindle等电子书强敌，以此为卖点获取全球4成的市场份额。索尼3D战略的最终主要目标还是3D电视。与SCE一样，电视是让索尼揪心的部门，不仅持续巨额亏损，而且市场占有率不断降低，与三星的差距越来越远，还被松下和LG超越。为了在败退的液晶电视市场上翻身，索尼将所有希望寄托于3D。索尼计划到2011年，由其生产的电视中40%以上都支持3D，目标是通过3D获得全球电视市场20%的市场份额，再次成为电视机行业的龙头。

巨变之兆

斯金格从不怀疑电视机技术的3D趋势。自从5年前他执掌了索尼，打出了"Sony United"的口号，他在不断整合索尼的各个产品线，实现各种关联产品的互相推动。3D是斯金格产品联动战略的一次空前大会战，贯穿了索尼的家电、相机、电脑、游戏、影视、音乐等几乎所有的主要事业群。斯金格在商业世界身经百战，年轻时甚至曾以战地记者身分在中东亲历多场战役。而3D将会是他退休前的最后一战，或许也是他毕生的终极之战。为了这场仗，斯金格以雷霆之势扫除了所有挡道者。2008年夏末，他把索尼所有最高管理者聚集到索尼博物馆旁的建筑里，以不容争辩的权威决议将所有可用资源投入于3D。索尼社长中钵良治由于对此表示怀疑，事后遭到革职，斯金格亲自兼任社长之职。与此同时，斯金格对索尼集团结构再次进行重组。这次重组于2009年2月完成，重组之后形成两大事业群，由斯金格的4名心腹手握大权。在这次大改革之后，索尼的3D战略全面启动。

索尼的3D计划面临三大挑战：技术、价格与竞争对手。3D BRAVIA电视已经能提供相当稳定而效果明显的立体画面，不过仍然无法避免长期观看时的视觉疲劳，对视力的损伤在所难免，近视者需同时佩戴两幅眼镜的不便也无法解决。索尼还要教育所有观众养成看电视戴3D眼镜的习惯。索尼所使用的高端3D技术成本不菲，每副眼镜售价超过150美元，平均每个家庭至少要准备两三副。而普通入门级40英寸3D BRAVIA电视的售价在2000美元以上。据调查，美国人普遍接受的电视机价格为1000美元以下，这个价位已经可以买到质量不错的普通40寸液晶电视。竞争对手的实力也不容小觑。松下早在2008上半年就成功研制了一部3D等离子电视，2009年又通过与《阿凡达》的合作而先行一步。液晶市场上的霸王三星也来势汹汹，于今年3月8日率先推出了3D液晶电视。这些对手没有索尼那么庞大的3D产品线，但他们的3D电视本身与索尼相比并无劣势，而且三星的液晶电视成本一向比索尼低10～20%。

索尼总是活在未来而罔顾当下，它相信只要有丰富的3D节目与出色的视觉体验，当前3D电视的发展障碍都会被克服。索尼电影与SCE的3D作品纷纷上马，索尼音乐也在积极筹划3D的MV和演唱会录像，在索尼鞭长莫及的电视广播领域，索尼已经与ESPN等电视台合作，并且与足球、橄榄球、高尔夫等各种球类运动的协会签署3D直播协议。为了更加身临其境地观赏球赛直播，狂热的球迷们可能会率先成为索尼的3D用户。索尼也在大力宣传演唱会的3D直播效果，为了近距离接触偶像，疯狂的歌迷们可能也会不顾昂贵的售价而购买3D电视。各种"迷"是3D电视发展初期索尼的重点兜售对象，其中当然包括数量可观的游戏迷。



■索尼与ESPN签署了3D比赛直播合作协议。

每隔几年一次的主机更新换代无非是为了产生新的消费需求，刺激玩家的消费欲望。PS3由于开发成本太高，生命周期要达到十年才能最大限度地抵偿这几年来的巨额亏损。而一部主机的寿命不会平白无故地从5年延长到十年，在原本的5年周期即将结束时，需要制造新的卖点使其"换代"而不"更新"。通过3D和Move可以使PS3的游戏体验产生根本性的变化，成为"PS3.5"。3D与体感的结合可能会成为今后家用机的大势所趋。Wii对业界的启示是：画面不再是游戏机技术升级的惟一标准，未来的进化方向是增强游戏的互动性，提高玩家的融入感。3D与体感结合是使融入感大幅提升的最佳组合，也是目前的技术所能实现的现实之选。PS4可能会以此为方向。

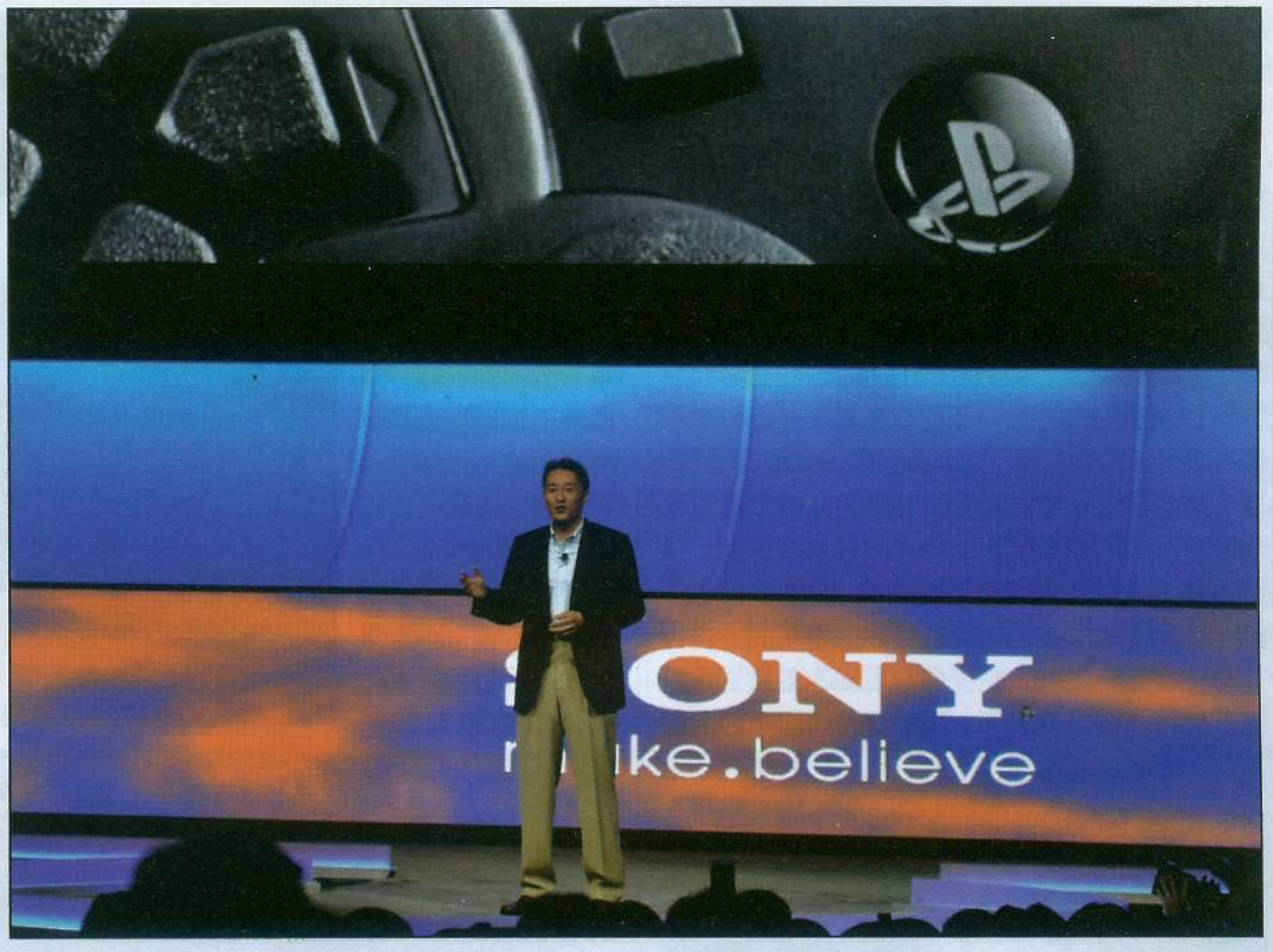
经过2008年的跳跃式发展之后，2009年全球游戏产业规模都在大幅度缩水。经济危机的阴云从去年下半年开始点滴累计于游戏业界的上空，到了2010年已是乌云蔽日。2010年2月，在吞噬天地的黑暗中爆发出一阵惊雷，剧烈地震动了整个业界。

2010年春季，前些年拥有日本第三方游戏软件市场最大份额的NBGI宣布收益向下修正。加上为数200人的裁员产生的安置费用，NBGI母公司BANDAI NAMCO HOLDINGS宣布其财年预期由盈利85亿日元下调为亏损310亿日元。这是自BANDAI与NAMCO合并以来最大幅度的向下修正。数日后，NBGI悄然发表了鹈之泽伸社长降职为副社长的公告。NBGI崇尚的是和气和睦的企业文化，不会轻易因业绩下降而对员工治罪，最高执行官的突然降职令外界大感意外，在日本游戏圈内产生了极大的震撼反响。

不管是圈内还是圈外人士，都感觉到了日本游戏业界正在产生的激变。与NBGI的易帅相比，在此一个多月前发生的"SCE解体事件"才是日本游戏业界激变中真正的滔天巨浪。它象征着一个时代的结束。

SCE涅磐重生

很多观察家将2009下半年到2010上半年游戏业界所遭的突变归咎于经济危机，但也有人认为主机的生命周期才是问题的根源。从X360发售至今，这一代主机已经走过了5年的历程。根据过去20多年的业界定律，主机周期经过4年之后开始进入下降通道，软硬件销量开始明显降低，出现游戏产业的周期性萎靡阶段。这时需要依靠硬件商推出新主机激活市场。这一轮主机大战，三大硬件商人为地延长了主机的生命周期，却没有改变业界兴衰的周期规律。PS3、Wii和X360的累计销量已经超过1.5亿台，高于2005年时PS2、Xbox和NGC的累计销量，出现周期性衰退在所难免。对于这一趋势，索尼比微软和任天堂更恐慌。2005年PS2销量已过9000万，Xbox和NGC各2000万，而现在PS3销量只有3600多万，其余的市场份额被微软和任天堂瓜分。如果这一轮主机就此结束，索尼在PS3身上连续4年的亏损将全部打水漂。索尼必须延长PS3的生命周期，使其进入盈利阶段，并尽量维持数年。而要延长生命周期，必须有新的主机特性来提升玩家的购买欲，微软选择了Kinect，而索尼祭出了3D与Move。



在PS3的“3D+Move”大战略之前，SCE先行一步结束了自己的历史使命。SCE解体事件发生在PS3即将进入盈利周期之前，重组后诞生的新SCE标志着PS3崭新的开始。

索尼首先是将SCE更名为“索尼网络娱乐平台”(SNE Platform)，对外宣称是将SCE与索尼的其他网络相关产品部门整合，以实现网络战略的集团联合作战。实际上是将SCE解体后成立新的SCE，留下游戏机和软件开发与销售部门，而网络、移动业务等转移到母公司索尼吸收整合，还有一堆烂摊子转移给了SNE。索尼对这次重组事件处理得非常低调，新SCE、SNE与索尼集团之间的组织关系变化错综复杂，以至于多数海外媒体对此消息进行转载时都没能理清其中的关系，出现了各种版本的误传。据业界关系者判断，索尼耍的这一套迷踪拳其实是一种会计技巧，通过公司结构的整顿帮助负债累累的SCEI卸下肩头重担，以债务剥离后的新SCE身分轻装上阵。此次结构改革并未涉及SCEA和SCEE，是因为这两家海外分公司经营业绩较为理想，还用不着这种金蝉脱壳的无奈招数。

据业界关系人士称，如果算上将CELL工厂折价甩卖给东芝造成的损失，索尼在PS3身上付出的总亏损额高达9000亿日元。这应该是索尼集团成立60多年来亏损最严重的产品。不管今后PS3发展得如何顺利，这9000亿日元的窟窿几乎没有被填上的可能。有悲观者认为，SCE的这一次解体重组是斯金格给PS3的最后一个机会，如果PS3继续无止境的亏损，新SCE被解散也不是没有可能。SCE从2000年开始由相对独立的分公司转为索尼集团的完全子公司，那时处境艰难的索尼要靠SCE的接济度日。SCE领袖久多良木健以其“反索尼”精神闻名于世，他不顾社长出井伸之的颜面，公然表示SCE并入索尼就像“孩子回家照看患了老年痴呆症的父母”。这个曾经不可一世的孩子终于闯下了弥天大祸。去年秋季，久多良木健当了两年的挂名顾问后，已经被索尼内部完全除名。兼任SCE社长和母公司副社长的平井一夫完全取代了当年久多良木健事业顶点时的地位，平井体制的建立，以及旧SCE的解体，宣告了一个时代的结束。

表面上，日本第三方发行商在经济危机的水深火热中仍能保持小幅盈利，运作状况似乎比大面积亏损的欧美大厂更好。实际上，“小幅盈利”是以节衣缩食为代价，Capcom、NBGI、Konami等公司的游戏项目数量都大幅减少，每款游戏的平均投入也在降低。日厂渴望开发出国际顶尖水准的次世代大作，而现实却逼迫他们继续以小投资、小制作的方式保命，其代价是牺牲长远竞争力。高清主机的5年是日厂失落的5年，止步不前的技术力可能会导致其永远落后于欧美列强，永无翻身机会。为保眼前的蝇头小利而牺牲未来，这是一种饮鸩止渴的短视行为。

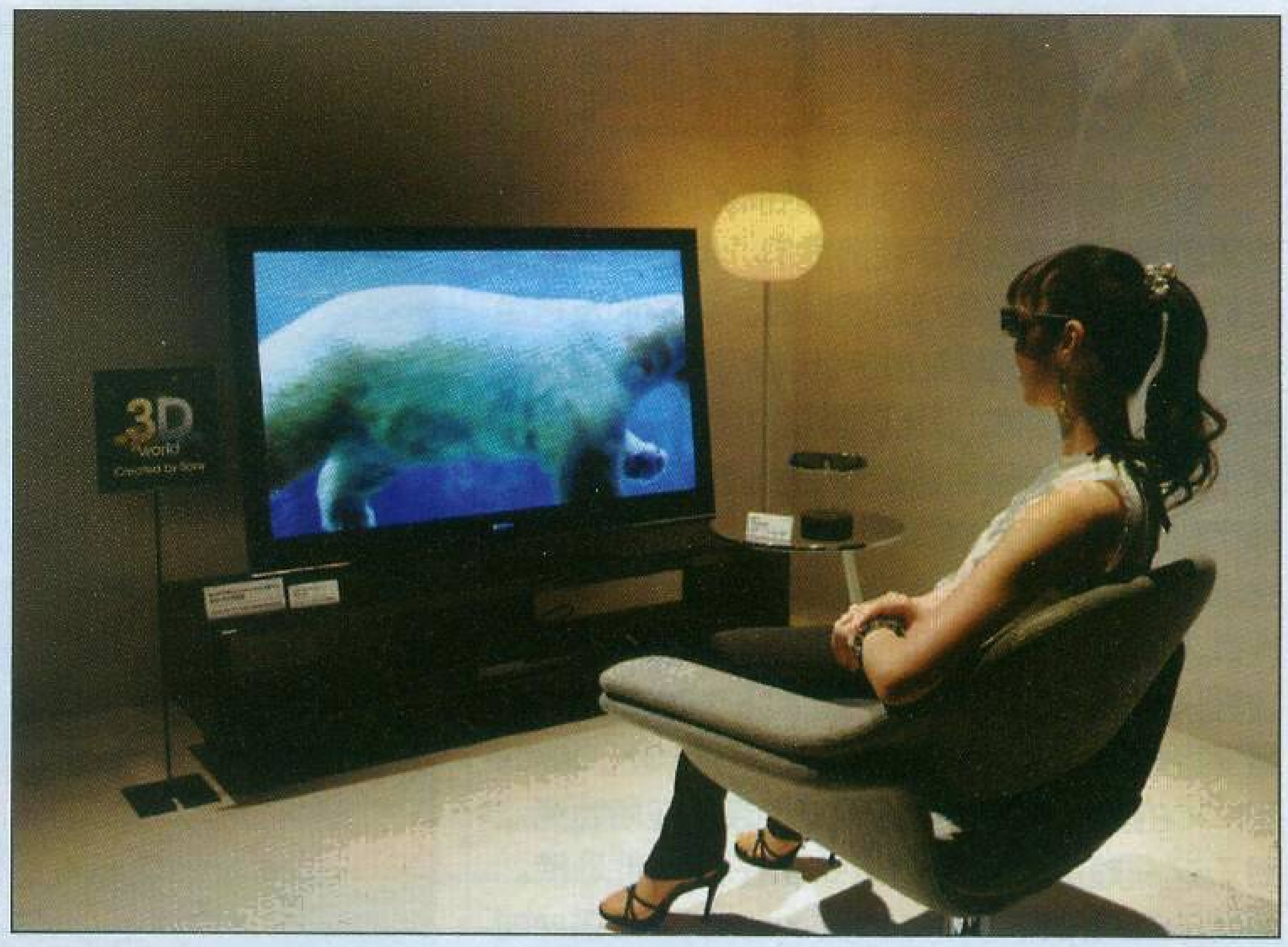
在大公司冬眠避难的同时，小公司纷纷死于酷寒。进入2010年后又有一些小工作室破产。福冈游戏开发商CING于3月1日宣告破产，2.56亿日元的巨额负债已完全超出其清偿能力。近期《尼尔》开发商Cavia也宣告破产。Capcom常务执行役员稻船敬二说，这只是冰山一角，未来会有更多小公司破产，“目前游戏业界正处于最恶劣的状态，年后已经有多家中小开发商纷纷破产。我最近也听到了很多的血泪泣诉。”

日本产经新闻社业界分析家石岛照代认为，日本游戏发行商的危机根源在于PS3。索尼与日本第三方之间在过去十几年的成功合作中形成了密切的“护船团”关系，就像1996年日本金融制度改革之前大藏省与金融机构之间的关系一样，前者为后者“护航”，而后者为前者提供权利金。第三方上缴的权利金使索尼可以低价格、大规模宣传等经营方式提高硬件销量，从而间接推高游戏销量，并因而提高权利金收入，形成业界发展的良性循环。这种经营了十几年的护船团方式因为PS3过高的硬件成本而彻底崩坏，第三方贡献的权利金不足以支撑索尼将PS3降到大众可以接受的价位，硬件商与软件商互相护航的关系无法形成。一个环节的破坏造成整个系统循环的崩坏。除任天堂之外的整个日本游戏业界都是建立于这种护船团体制基础之上。第三方已经围绕PS和PS2形成了自己的经营机制和游戏开发体制，索尼的护船团崩坏之后，他们在游戏开发、宣传、销售等方面都无法适应新兴的任天堂体系，于是出现了产业整体没落的局面。集结在索尼母舰周围的护卫舰们也曾尝试迎合微软与任天堂，却总是不得要领，最后还是随着母舰一起驶入了危险海域。日本第三方们期待着索尼找到光明的新航路，带领他们驶出风暴。

索尼相信Move与3D就是一条最理想的航路。

初窥PS4立体世界

为了避免与多边形构成的3D画面概念混淆，游戏业界将立体成像游戏称为“Stereoscopic 3D”，即立体3D游戏，简称S3D。S3D游戏的产业链已经在形成。早在2008年1月的消费电子展期间，Unigine公司已经公开全球首款S3D游戏引擎。到2009年末，支持S3D的PC游戏已有400余款。Crytek公司于2010年春宣布其CryEngine3引擎将支持S3D，Epic Games的虚幻引擎3也有支持S3D的计划。游戏画面的发展在二维平面上已经达到了一个瓶颈阶段，为了实现高清画面，从游戏主机的硬件到软件开发成本，都达到过去的四五倍。下一代主机如果继续在二维平面上进行画面的精细化发展，软硬件开发成本都会达到游戏厂商无法承受的地步，而且就算再用个四五倍的成本，做出来的画面不一定能让玩家感受到太明显的进化。任天堂早就意识到不能在画面上太钻牛角尖，所以他及时止步，用体感技术刹住了正奔向悬崖的画面发展，以低廉的软硬件成本享尽利润。不过体感的新鲜感也在消逝，休闲玩家兴趣减弱，核心玩家更加反感。随着游戏产业一路走来的几千万忠实玩家们仍然需要画面的进化，“视觉上实现进化才配得上次世代之名”——这是很多玩家根深蒂固的观念。技术的索尼断然不敢像任天堂一样换个手柄就把旧机器当新主机卖，性能进化是主机升级的必然条件之一。由于PS3的巨额亏损，索尼只要还有最起码的理智，就不可能让PS4再走高成本的高端路线。而要保持合理的成本，其性能就无法比PS3高出太多。如何在性能仅小幅提升的前提下做出让玩家大开眼界的游戏画面？S3D是索尼的惟一选择。



▲《GT赛车5》无疑是PS3 S3D计划的旗舰之作，据称之所以多次延期，就是为了要加入3D模式而延长了开发时间。

可能很多玩家都已经忘记或者根本就不知道这么一个事实：PS2与Xbox都支持最高1080i的画面输出，《GT赛车4》就对应1080i画面输出，效果相当惊人。PS2已经具备了高清的能力，但高清游戏的概念直到X360和PS3发售后才广为人知，这一方面是因为PS2的高清性能并不成熟，另一方面是由于PS2时代里高清电视普及率太低。现在S3D游戏所处的阶段就像PS2时代的高清。PS3也会有不俗的S3D游戏功能，但S3D游戏的普及要等到PS4时代，那时的主机性能与3D电视普及度应该已经能够满足S3D游戏的平民化与普及化。正如这一代主机主打高清口号，PS4时代将以S3D为主要特征。索尼表示PS3游戏S3D化之后，画质会比普通情况下下降一些，大约可保持720p、秒间30帧的水平。PS4的合理性能水准是能够保持1080p、秒间60帧完美S3D画面的同时，达到PS3普通二维游戏所能实现的最高画面质量。

PS3的S3D游戏将会让玩家一窥PS4时代的游戏风采。碰巧的是，一向走在技术前沿的《GT赛车》再次扮演指引者的角色，《GT赛车5》的3D模式将成为本年度S3D游戏事业的主力。与PS2时代的高清相比，S3D在PS3上扮演的角色会更重要一些。因为PS3的生命周期更长，虽然S3D技术还不够成熟，索尼需要这么一个新卖点刺激玩家的购买欲，提升PS3的价值含量。激发核心玩家对S3D的兴趣，还能促进3D BRAVIA电视的销售。数千万的核心游戏玩家曾是高清电视发展的重要推动力，全球7000多万高清主机用户，有将近一半为了游戏而购买高清电视，PS3这个后盾直接决定了次世代光碟格式的战果，玩家的力量对新兴高端音像产品的成败至关重要。而促使玩家做出购买决定的主要因素是优质的S3D游戏。

与3D影视节目相比，S3D游戏在普通游戏基础上成本提升幅度不大，因为不需要添置3D摄像机和视频编辑设备。对S3D游戏有丰富经验的Blitz

3D元年：索尼3D战略步伐

2月14日：索尼音乐于东京涩谷SHIBUYA-AX店举办日本首场3D现场录制的演唱会，索尼音乐旗下的清水翔太、AZU、SCANDAL、福原美穗、ONE☆DRAFT等艺人进行现场表演。银座SONY大楼8层的OPUS用200英寸大屏幕进行3D实况转播，80名观众带上3D眼镜感受全3D、5.1声道的演唱会转播。

2月17日：美国索尼公布专为3D电视设计的功放“STR-DN1010”，售价约500美元。

2月：尽管3D电视与收录3D模式的蓝光碟尚未发售，售价200美元的3D版蓝光播放器“BDP-S470”已于美国率先上市。预定夏季开始通过固件更新实现蓝光3D播放功能。

3月13日：索尼开始进行3D BRAVIA

全日本巡回展示体验活动，历时3个月，在日本11座主要城市展开，除3D电视外，还提供了PS3 S3D游戏试玩。

4月20日：索尼宣布与日本Sky Perfect JSAT电视台合作进行南非世界杯的3D现场直播，总共有25场重要比赛进行3D直播。直播所用器材全部由索尼提供。索尼会在4000多家SonyStyle店面进行比赛的3D录播演示。

4月22日：追加了3D立体游戏功能的3.30版PS3固件发布，以迎接3D BRAVIA电视的发售。

6月10日：首款3D BRAVIA电视“LX900”上市，分40英寸和46英寸两种型号，定价分别为29万日元和35万日元，每部电视附赠两副3D眼镜。3D BRAVIA可将普通2D影像实时转换为模拟3D影像。3D BRAVIA的上市时机与南

Games公司透露，为一款普通游戏额外做一个3D模式，增加的成本大约为10～15%，这是游戏厂商完全可以承受的成本增幅，比成本飙升的画面精细化、高清化实惠得多。更值得开发商欣喜的是，他们不需要像过去的主机升级换代那样进行整个游戏开发流程的转换，不需要重新摸索法线贴图、动态光影等全新图形处理技术，不需要掌握与以往截然不同的编程技巧，只要将现有的引擎进行简单的改造，将游戏转化为S3D非常容易。一些高瞻远瞩的游戏厂商已经开始全面转向S3D，育碧最近就表示未来的高清大作将全面S3D化。育碧是业界最善于判断技术趋势的厂商之一，在X360、Wii、NDS带来的几次新机会中都成功地把握了商机。育碧对S3D的热情在一定程度上说明了S3D游戏的投资价值。今年3月，SCEA硬件营销主管John Koller说：“PS3在3D方面有千载难逢的机

会，零售商和游戏发行商方面都热情高涨，我们相信3D在PS3上必火。我们将把精力聚集于此。”

目前妨碍S3D游戏发展的主要瓶颈是3D电视保有量太低，而且多数PS3玩家的高清电视服役不久，即使是核心玩家，也不会为一两款游戏轻易花数千美元买个新电视。更何况，视觉疲劳这个顽疾对S3D游戏的影响远甚于3D电影，游戏一玩就是三五个小时的核心玩家们很难吃得消。索尼最近发布的PS3服务条款公告中明确告知用户：“某些人看3D视频或玩S3D游戏时，可能会产生不适(例如眼睛疲劳或晕眩)。SCEA建议所有观众看3D电影或玩S3D游戏时定期休息，消除不适感觉后再继续观赏。若症状持续，请就医。”几乎可以确定的是，立体成像存在的技术限制在PS3时代无法完全消除。不过索尼表示根据他们的深入研究发现，3D导致视疲劳的现象可以在很大的程度上被克制，目前3D电视存在的一些问题都是可以被解决的技术性问题，索尼不会在一种能严重危害公众视力的产品身上贸然投入数千亿日元。市调机构Insight Media对S3D进行了多年的深入研究，在其研究报告中说：“我们玩了数百个小时的3D立体游戏，我们可以肯定这种最新技术不会导致视疲劳。”

3D体感，第三次产业革命？

提高玩家购买欲、创造新的市场需求，光靠S3D还不够。索尼的构想是通过S3D与体感技术的结合，为玩家创造目前的技术条件所能实现的终极互动体验。索尼在今年E3展的内部演示中提供了一个简单而有趣的DEMO：用双手对浮现在面前的头像模型进行捏泥巴一样的操作。这个并未对外公开演示的DEMO预示着未来PS4的游戏前景。

游戏产业每一次潮流的变化必然会铸就一位新的霸主，领潮者将独领风骚数年。16年前，索尼用CD-ROM打破任天堂固守的卡带格式，建立了十余年的霸业。6年前，任天堂以操作方式革命重夺王位，创造了历史上最辉煌的时期。现在游戏产业再次出现周期性萎缩，根据历史经验，这昭示着业界即将再次转变风向。在视觉与操作层面的两次革命之后，游戏产业将迎来第三次革命。这很有可能会是一场视觉与操作融合的质变式进化，将3D与体感结合可以实现虚拟世界般的究极互动，将会是游戏这种娱乐方式的升华。3D体感游戏产生的强烈代入感与直观的操作特点可以同时吸引核心玩家与休闲用户，人们对游戏产品的兴趣将被再次点燃。单纯模仿Wii的PS Move不可能在根本上解决PS3的困境，正如紧随PS2选择DVD和高性能的NGC无法脱困。任天堂可以痛定思痛，以方向的转变实现命运的逆转；索尼也需要一次制造新潮流的开创性变革。3D体感就是一个尚未引起对手重视的理想选材，对此索尼已初窥门道。

8年前岩田聪临危受命，在任天堂百年基业风雨飘摇之时担任社长，以非凡魄力进行产品方向的改革，终于否极泰来，走向顶点。如今SCE于否极之时涅磐重生，正以领潮者的姿态酝酿一次深刻的产业变革。

非世界杯同步，以世界杯为依托的超大宣传攻势启动。

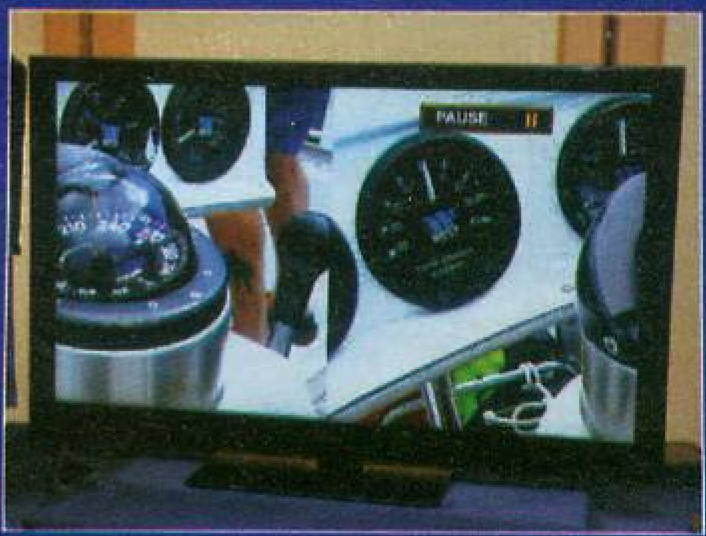
6月10日：SCEJ发布其首批PS3 3D游戏：《Mr.PAIN》、《STAR STRIKE HD》、《WipEout HD》。凡购买3D BRAVIA电视的顾客，可以免费下载这3款游戏，以及《机车风暴 太平洋裂谷》3D体验版。

6月15日：SCEA E3展前发布会召开，平井一夫登台，并以3D战略作为其演讲的重点。平井一夫宣布将于2011年3月31日之前发售20款3D专用游戏，今后S3D游戏将在PS3上成为标准。为展示S3D游戏的魅力，本次索尼发布会别出心裁地采取大屏幕播放3D预告片的方式，向入场者发放了3D眼镜。

6月18日：世界杯日本与荷兰之战当日，索尼举办Super Public Viewing现场3D直播活动，13200位球迷参加此次活动。现场使用了首次公开的全球最大867英寸高精细LED 3D屏幕，高10.8米，宽19.2米。索尼为该屏幕申报了吉尼斯世界纪录。

7月1日：SONY DADC开始为日本国内提供3D蓝光光碟的制作和生产服务，3D蓝光量产化始动。

7月16日：HX系3D BRAVIA电视以及LX900系大尺寸型号上市，后者有52英寸和60英寸两种尺寸，售价为43万日元和58万日元。HX系入门级型号40HX800(40英寸)售价仅为22万日元，不过不带眼镜，3D眼镜单副售价1.2万日元。



激情球场，绿茵传奇，三白金的挑战

文 3.2 编 胜负师 美编 木仙

PS3	世界足球 胜利十一人2010	Konami	体育
	WORLD SOCCER Winning Eleven 2010		日版
	2009年11月5日	1～4人	6800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

奖杯总数	铜杯	银杯	金杯	白金	奖杯难度
29	12	11	5	1	C

"实况"凭借着出色的手感，细腻的操作，借着 PS 与 PS2 的东风，在国内外打下了非常坚实的群众基础，可以说是国内足球游戏的代名词。到了次世代平台，每年一作的《WE》终于在 2009 年步入了成熟。新加入的卡片系统、取得欧冠的实名授权、大师联赛首次引入青年队与赞助商、将一球成名提升到与大师联赛同样的高度，Konami 用实际行动回报了广大的实况迷。另外，国外奖杯达人还发现了《WE2010》是自 PS3 更新奖杯系统后首个三白金游戏！作为一个实况饭 + 奖杯饭，我也下定决心要将这三个白金收入囊中！以下便是我在白金过程中的心得，愿以各位分享。

Ultimate Player
アルティメットプレイヤー 白金
取得条件：取得除此之外的所有奖杯

△欧冠 / 友谊赛 (UEFA Champions League/Exhibition)

以下奖杯只有在与电脑的比赛中才能获得，1P 与 2P 之间的友谊赛是无法获得的，奖杯与比赛难度无关，可以选用最低难度与电脑进行比赛。之所以将新增的欧冠模式放在这里一起说明，是因为欧冠小组循环赛主客场一共 6 场比赛，淘汰赛阶段至获得冠军一共 7 场比赛，加起来正好 13 场比赛，如果玩家操纵得当，在欧冠模式中就可以获得以下奖杯中的绝大部分，即便有几个没有获得，也可以在完成 World Tour 奖杯的过程中来获得。

First Glory
初胜利 铜杯
取得条件：获得第一场比赛胜利

Winning Streak
10连胜 铜杯
取得条件：连续获得十场比赛胜利

Come From Behind
逆转胜利 铜杯
取得条件：在落后情况下逆转获得比赛胜利
奖杯说明：故意让对手进一球，或者自己来个乌龙，然后再将比分反超并获得比赛胜利即可。

Last-minute Win
胜ち越し胜利 铜杯
取得条件：在伤停补时阶段绝杀获得比赛胜利
奖杯说明：在进入伤停补时前要求两队比分打平，进入伤停补时后进一球并获得比赛胜利即可获得。

World Tour
スタジアムトラベラー 铜杯
取得条件：在所有体育场都完成过比赛
奖杯说明：游戏中总共有22座体育场，玩家可以在某体育场完成比赛后就记一下，或者直接在Exhibition中依次选择22个体育场来完成一场比赛。

Gentleman
フェアプレイヤー 铜杯
取得条件：在最近十场比赛中平均每场犯规次数少于一次

Possession Play
ポゼッションホルダー 铜杯
取得条件：在最近十场比赛中平均每场控球率达到60%或以上

Hat-trick Hero
ハットトリックハンター 银杯
取得条件：完成5次帽子戏法
奖杯说明：在最低难度下可以很轻松的完成帽子戏法，如果在比赛中有2名球员都完成了帽子戏法，系统会自动算做完成了2次帽子戏法。

Ace Striker
ゴールハンター 银杯
取得条件：在近20场比赛中的最近5场比赛中，每场比赛进球数达到2个以上
奖杯说明：首先奖杯对比赛场数做出了最低要求！完成20场比赛！然后再来看最近5场比赛中的进球数。欧冠模式中总共可以完成13场比赛，剩余的几场比赛可以在World Tour奖杯中完成。

FK Specialist
フリーキッカー 银杯
取得条件：完成5次任意球直接得分
奖杯说明：推荐选用英格兰队来获得此奖杯，玩家首先让鲁尼或赫斯基带球来到大禁区前沿右侧（尽可能靠近大禁区线），按住R1键将球踩住，等防守队员上来抢球。之所以选择鲁尼、赫斯基这类身体强壮的球员，因为控

球队员的身体如果不够强壮，防守队员可以很轻松的将球从背后断下，而不是造成犯规。在此区域获得任意球后，按照如图所示方向（推荐使用兰帕德来主罚任意球），先按住方向键↓，然后按住○键等力量槽累计到最大后松开，踢出去的球会从跳起的人墙脚下穿过直接窜入球门内，用这个方法可以很轻松的打进5个直接任意球。注意，如果任意球被守门员扑到后进球得分的，是不算在此奖杯的进球数内的。

Long Ranger
ロングシューター 金杯
取得条件：在35米以外一脚远射破门得分
奖杯说明：在系统设置中，将任意一支球队的主力守门员设置成角球主罚者，在与这支球队的比赛中故意送给对方角球，然后该干嘛干嘛吧。

Made the Knockout Stage
グループステージ突破 银杯
取得条件：在UEFA Champions League模式中进入欧冠16强
奖杯说明：在欧冠模式的小组赛中，只要取得小组前两名即可进入欧冠16强。

European Champions
ヨーロッパチャンピオン 金杯
取得条件：在UEFA Champions League模式中获得冠军

□大师联赛 (Master League)

在大师联赛相关的奖杯中，除了完成 10 个赛季的奖杯比较费时外，其余奖杯都是非常好拿的。如果玩家求快的话，建议选择西甲的巴塞罗那队，巴塞罗那队本身实力超强，在俱乐部默认排名中位居第一，在第一个赛季中就可以直接参加欧冠联赛与 Konami 杯赛，也就是说玩家可以在第一年中就将除了获得欧洲足球先生称号及完成 10 个赛季的奖杯全部拿到。

这里重点要讲一下完成 10 个赛季的奖杯了，游戏很贴心的设置了跳过比赛功能，否则 10 个赛季的奖杯真的是一个噩梦了，跳过一个赛季的全部比赛大约需要 40 分钟左右。凭借巴塞罗那本身的超强阵容，在大师联赛中完成 10 个赛季绝对不是问题，玩家需要做的就是每个赛季开始前转会期内去关注一下青年队中是否有能力较为突出的好苗子，并将其招入球队。**注：**赛季结束后的青年队队员不要将其招入队中，到了下赛季开始前的转会期，青年队中的个别队员能力会有爆发性增长。还有一点需要特别注意的是，个别位置的球员到了 35 岁左右，就可以将其挂牌出售，可以减少球队的工资支出并得到一定的转会费，如果在青年队中有相同位置球员，即便能力不高，也要毫不犹豫将其招入球队。

League Title
リーグ制覇 铜杯
取得条件：在Master League模式中获得顶级联赛冠军

European Elite 16
欧州ベスト16 铜杯
取得条件：在Master League模式中进入欧冠16强

Conquered Europe
欧州制霸 银杯
取得条件：在Master League模式中获得欧冠冠军

No.1 Club
クラブナンバーワン 银杯
取得条件：在Master League模式中的俱乐部排名中位列第一
奖杯说明：在每个赛季结束后会公布一次俱乐部最新排名。

European Footballer of the Year
ヨーロッパ年间最优秀选手 银杯
取得条件：在Master League模式中本俱乐部的球员获得欧洲足球先生称号
奖杯说明：欧洲足球先生会在每年12月的第一周结束时公布，这个奖杯最快要在第二个赛季才能拿到，第一个赛季只能说电脑作弊，直接把玩家的俱乐部所属球员排除在候选名单之外。

10 years of Service
10シーズン 银杯
取得条件：在Master League模式中完成10个赛季
奖杯说明：奖杯只要求完成10个赛季，与球队成绩无关，玩家只需注意别让球队破产即可（赛季初无法支付球员工资及俱乐部各项支出即为破产）。

Perfect Season
パーフェクトシーズン 金杯
取得条件：在Master League模式中的1个赛季，联赛、杯赛、欧冠均以全胜战绩获得冠军

World Champions
世界制霸 金杯
取得条件：在Master League模式中获得Konami杯冠军
奖杯说明：只有获得当年的欧冠冠军，才能代表欧洲参加第二年的Konami杯赛。

× 一球成名（Become a legend）

Konami 相当重视的一个模式，但迫于电脑的 AI 及模式本身的种种限制，无法给玩家带来如大师联赛般的代入感及成就感，笔者感觉非常鸡肋，毕竟足球是 11 人的运动。

Pro Debut
プロデビュー 铜杯
取得条件：在Become a legend模式中代表俱乐部参加一场正式比赛

International Cup Debut
インターナショナルカップ出場 铜杯
取得条件：在Become a legend模式中代表国家队在世界杯中登场比赛

Internation Cup MVP
インターナショナルカップ MVP 银杯
取得条件：在Become a legend模式中获得世界杯MVP

Wanderer
クラブトラベラー 银杯
取得条件：在Become a legend模式中分别为4个国家的10个俱乐部效力过
奖杯说明：其实这个奖杯有最速获得方法，不再需要老老实实地跳过比赛等待转会期。玩家每转会到一家新俱乐部后，系统文件会自动将其保存下来，利用这一点我们可以很快的达成4个国家的10个俱乐部。1.在进入转会期后先存个盘；2.接受任意一家俱乐部的邀请，进入下一周，系统文件会自动将这次转会保存下来（系统默认玩家完成了一次转会）；3.不保存记录退到游戏菜单，读取刚才保存的记录；4.接受另一家俱乐部的邀请，进入下一周，系统文件会再次自动将这次转会保存下来（系统默认玩家完成了二次转会）。只要有不同的俱乐部发来邀请，玩家就重复上述步骤，建议玩家在没有比赛任务的转会期内进行，第一个赛季末转会期内有世界杯任务就不建议进行。
注意：以上转会方法只是让玩家快速拿到该奖杯，转会完成后切记不要保存记录，因为游戏流程还要按照“The Super Hero”奖杯流程走，也可以在进入转会期后多保存一个记录，以免手误。

The Super Hero
英雄 金杯
取得条件：在Become a legend模式中在一个赛季中同时获得世界足球先生和欧洲足球先生称号

The Super Hero 攻略法

“The Super Hero”奖杯，可以说是整个游戏中最BT的一个奖杯了！很多玩家直到第5甚至是第6个赛季才获得，非常累人。要获得“The Super Hero”奖杯至少要连续踢满三个赛季，并且三个赛季要表现的相当完美。好在奖杯对比赛难度没有要求，玩家大可以选择最低难度来进行游戏。

赛前须知

1.每个赛季的第13周结束时公布欧洲足球先生和欧洲最佳11人
2.每个赛季的第15周结束时公布世界足球先生和世界最佳11人。
3.每个赛季的欧洲/世界足球先生和欧洲/世界最佳11人都是以球员上个赛季中的表现来决定的，与本赛季表现无关。
4.要获得世界足球先生称号就必须先在前一个赛季中获得欧洲足球先生称号。
5.不要跳过任何一场俱乐部比赛，所有国家队比赛都是无法跳过的。
6.*保证每场比赛的赛后评分都是8.0（包括替补出场）
7.包揽了所有参加比赛（俱乐部/国家队）的冠军、射手王、助攻王及最佳球员的奖项。

赛后评分

赛后评分是由登场比赛时间、进球数、助攻数与防守评价四项综合评定的。经过笔者的反复尝试，发现一个比较偷懒又可以场场获得8.0的方法：只要玩家认真踢完上半场！在多进球多助攻，并且积极抢断的情况下，下半场就可以将手柄扔在一边直至比赛结束！赛后评分99%是8.0。有一次笔者在上半场20分钟内就完成了5个进球及1次助攻，心想8.0跑不掉了，就将手柄扔在一边直至比赛结束，结果赛后评分只有7.5，小小地“杯具”了一把，可见认真踢完上半场还是相当重要的！

赛季流程

第一赛季 2009–2010

1.选择国籍的时候，建议选择有2010南非世界杯参赛资格的国家（爱国人士请无视此条！）。只要在第一年中表现出色，就可以在赛季末代表国家队去参加世界杯比赛了（世界杯相关的2个奖杯入手）。
2.将Focus Point中Stamina加到6，只有体力得到保证后，才能保证出场比赛的次数，其余点数可按玩家喜好自由分配。
3.在赛季末转会期确保进入一家拥有下赛季欧冠参赛资格的球队。

第二赛季 2010–2011

1.上半赛季中有洲际杯预选赛（欧洲杯/美洲杯/亚洲杯/非洲杯）。
2.在第13周入选欧洲最佳11人。
3.在第16周入选世界最佳11人。
4.在赛季末转会期确保进入一家拥有下赛季欧冠参赛资格的球队。

第三赛季 2011–2012

1.在第13周获得欧洲足球先生称号。
2.在第16周入选世界最佳11人。
3.赛季结束后的转会期有洲际杯比赛（欧洲杯/美洲杯/亚洲杯/非洲杯）。

第四赛季 2012–2013

1.跳过所有比赛，上半赛季中有6场世界杯预选赛无法跳过。
2.在第13周获得欧洲足球先生称号，并在第16周获得世界足球先生称号，“The Super Hero”奖杯入手！

以上四个赛季的流程在笔者三次白金的过程中几乎完全一致，只要玩家做到赛前须知中的后三点，就一定能够在第四个赛季入手“The Super Hero”奖杯。

临近截稿前，笔者突然意识到其实第一个赛季可以完全跳过，只要先凭借第二个赛季的表现，在第三个赛季中获得欧洲足球先生称号，再凭借第三个赛季的完美表现，直接在第四个赛季中拿到“The Super Hero”奖杯。只是由于第一个赛季完全跳过，世界杯相关的2个奖杯要到第五个赛季末的世界杯入手了。这样就可以在跳过第一、第四、第五赛季，只踢第二、第三赛季的情况下（跳过三个赛季的时间远远少于完整踢一个赛季的时间）获得该模式下的所有奖杯。这只是笔者的一个比较理想化的假设，一来临近截稿，没有时间去验证；二来已经拿了三白，没有第四白了（非洲版《PES2010》奖杯分不分开啊？），所以笔者没有将其写入攻略中，就在这里抛砖引玉，等待有爱的玩家去验证吧。

○在线比赛（Online）

本作在线奖杯只有2个，可以和好友间相互配合完成，非常简单。进入联网模式，选择好服务器和房间后，开设一场Ranking Match，让好友也进入相同位置并参加玩家所开设的比赛。比赛开始后，好友直接按下PS键呼出XMB菜单，将PSN账号登出，系统会自动判玩家3：0获胜，重复上述步骤19次（也就是19场比赛）。注意！第20场比赛一定要踢完，只有比赛正常结束后才会激活相关奖杯！第20场比赛踢完后，2个联网奖杯也就轻松入手了。

Winning Streak (Online)
5连胜（オンライン） 铜杯
取得条件：在在线排位赛（RANKED）获得5连胜

High Win Ratio (Online)
高胜率（オンライン） 银杯
取得条件：在在线排位赛（RANKED）中的最近20场比赛中，胜率达到75%以上

编注：本攻略成文较早，后来推出的特别版《蓝武士的挑战》与普通的《WE2010》差别很小，只多了个日本队拿世界冠军的金杯，相当于第4遍白金，不过该作只有日版，价格相对较高。

冲破弹幕，拯救惟一亲人 牺牲一切，寻求光芒未来

SE 的话题之作《尼尔》在 PS3 上推出了两个版本，1 个是大叔版的“完全形态”（GESTALT），1 个是少年版的“伪装者”（REPLICANT），两个版本的白金分开计算。故事方面“完全形态”讲的是父女，“伪装者”说的是兄妹，大家可以视自己的喜好与感受选择版本。伴随着空灵的歌声，迈向毁灭的世界，主人公为了惟一的亲人不断接受考验，人称“魔物凭依”的女战士，被封印的 2 本书物，魔物之王和主人公的关系，Replicant Nier 与 Gestalt Nier 的正面交锋，最终是悲剧还是喜剧，就请各位慢慢体会吧。

文 copyl 编 胜负师 美编 chisun

尼尔 伪装者	Square Enix	动作角色扮演
PS3 NieR RepliCant		日版
2010年4月22日	1人	7800日元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

奖杯总数	42	铜杯	20	银杯	19	金杯	2	白金	1	奖杯难度	C

[最后的言语]

《尼尔》的白金不难，不过通关后需要输入自己的名字，日版的玩家最好用日文。游戏还有惊人的删除存档的设置，删存档可能会令一些玩家反感，但这也剧情的精髓所在，想 3 周目就取得白金的话，一开始要注意 15 小时内通关的奖杯，不然就得多开 1 周目，而 15 小时内通关的过程中一定要在 5 年前完成田地相关的支线任务开通农场，这很重要！到了 5 年后就不能完成 5 年前的支线任务了，缺钱的话可以提前玩农场，方法是先去海岸の街买イネの苗→种满 15 块地→记录→退出游戏→把 PS3 的系统时间往后调一天→进游戏收割卖钱。不想这样刷的话也可以玩钓鱼，鱼咬钩杆就按〇键，然后按住摇杆向后，鱼往左你就往右一点，反方向这样就可以了。2 周目建议尽早赚好钱再买武器，因为武器是卖不出去的。3 周目 D 结局你可以先打，先复制出 D 结局前的存档，之后把 SYSTEM DATA 删掉通 D 就 OK 了。最后剩下的工作当然就是刷素材了，掉落率全凭运气，刷的速度有快有慢，累了可以玩玩其他游戏放松心情，白金只是时间问题。

最后の言叶 白金
取得条件： 取得除此之外的所有奖杯

传说の「白の书」 铜杯
取得条件： 剧情奖杯

ワイルドな仲间 铜杯
取得条件： 剧情奖杯
奖杯说明： 女主角加入时取得。

おとなしい仲间 铜杯
取得条件： 剧情奖杯
奖杯说明： 魔法师加入时取得。

解放 铜杯
取得条件： 剧情奖杯
奖杯说明： 解除女主角的石化状态。

键 铜杯
取得条件： 剧情奖杯
奖杯说明： 收集齐所有的键。

変わり行く世界 铜杯
取得条件： 剧情奖杯
奖杯说明： 战胜最终BOSS。

チェインキング 铜杯
取得条件： 50连击达成
奖杯说明： 打出50连击的机会有很多。

大魔道士 铜杯
取得条件： 剧情奖杯
奖杯说明： 学会所有魔法后取得。

チェインマスター 银杯
取得条件： 100连击达成
奖杯说明： 一开始的那场战斗也可以完成100连击，或者游戏后期去洋馆接受爱读者的任务，魔物不会攻击。神话之森接魔法之石的任务，那里的魔物很多。

ワードマスター 铜杯
取得条件： 收集50%的符文
奖杯说明： 一般3周目下来都会超过50%的。

武器コレクター 银杯
取得条件： 收集全部30种武器
奖杯说明： 全武器关系到C和D结局，可自然获得。

みんなのお手伝い 铜杯
取得条件： 完成10个支线任务

人助けの有名人 铜杯
取得条件： 完成20个支线任务

仕事请负人 银杯
取得条件： 完成30个支线任务
奖杯说明： 支线任务很多，就算你5年前一个不做，5年后也可以完成。

资产家 铜杯
取得条件： 手上的金钱到达100万
奖杯说明： 可以用种地和钓鱼来赚钱，也可以用S/L大法。

文武两道 铜杯
取得条件： 剧情奖杯
奖杯说明： 2周目一开始读完女主角的梦。

Aエンディング 银杯
取得条件： 完成A结局
奖杯说明： 一周目必定是A结局。

Bエンディング 银杯
取得条件： 完成B结局
奖杯说明： 二周目接一周目的A结局通关就是B结局。

Cエンディング 金杯
取得条件： 完成C结局
奖杯说明： 三周目接二周目的B结局再加上收集全30种武器通关选第一项就是C结局。

Dエンディング 金杯
取得条件： 完成D结局
奖杯说明： 三周目接二周目的B结局再加上收集全30种武器通关选第二项就是D结局，也可以四周目接三周目的C结局再加上收集全30种武器通关选第二项。（由于D结局会删除存档，所以推荐先C后D）

传说の庭师 铜杯

取得条件： 种出白色的种子

奖杯说明： 各种月光草种子并排种植，赤色和黄色并排种一定几率得到橙色种子，黄色和青色并排种一定几率得到水色种子，橙色和水色并排种一定几率得到桃色种子，最后用橙色和桃色并排种一定几率得到白色种子。注意的是种子要调2天时间，花就调1天时间。

传说の大鱼 铜杯

取得条件： 钓上リゾドゥス

奖杯说明： 先完成所有的钓鱼任务，之后去沙漠用ルアー钓，需要一些耐心，可以在刷素材时钓。

フィッシャーマン 银杯

取得条件： 钓上全部15种鱼

素材ハンター 铜杯

取得条件： 收集50种素材

奖杯说明： 游戏流程可自然取得。

武器入门 铜杯

取得条件： 5种武器升到LV4

奖杯说明： 白金要求30个，这个奖杯只是刚刚开始。

锻冶屋 铜杯

取得条件： 15种武器升到LV4

职人魂 银杯

取得条件： 30种武器升到LV4

奖杯说明： 最麻烦的奖杯，需要不少的RP素材，要看运气。

イノシシライダー 铜杯

取得条件： 骑在野猪（イノシシ）身上5分钟

奖杯说明： 先完成相关的支线任务，之后路上会出现一只趴着的野猪让玩家骑，按×键跑，R2或L2是漂移。

动物保护反对 铜杯

取得条件： 杀100只羊

奖杯说明： 建议在初期完成，到后期会出现不少魔物。

光速ファイター 银杯

取得条件： 15小时内通关

奖杯说明： 必须一周目，一周目想15小时通关的玩家要留意有关田地的支线任务，不然只有重来。

石の神殿の王 银杯

取得条件： 150秒以内复活的グレーテル击破

奖杯说明： 时间挑战的奖杯没有什么难度，要注意的是时间击破相关的奖杯全是5年后的，还有过场动画也算时间。

友情の证 银杯

取得条件： 60秒以内暴走的マモノ制止

ロボット山の王者 银杯

取得条件： 270秒以内P33击破

崖の村の疫病神 银杯

取得条件： 510秒以内ウェンディ击破

砂漠の統治者 银杯

取得条件： 210秒以内ロック击破

許可されし者 银杯

取得条件： 150秒以内里切り者达を击破

勇者達の挽歌 银杯

取得条件： 120秒以内ゲース击破

ソウルクラッシャー 银杯

取得条件： 210秒以内里切り者との再战突破

ブックブレイカー 银杯

取得条件： 90秒以内世界を救う书物破坏

キング・オブ・キングス 银杯

取得条件： 210秒以内己の孤影击破

绊 银杯

取得条件： 210秒以内大切な人击破

奖杯说明： 这是C或D结局才有的战斗。

[重要素材备忘录]

（取得必要数量后可在“记号”处打勾）

记号	重要素材	需要个数	入手方法
□	锖びたバケツ	10	钓：海岸之街、沙漠（建议在沙漠钓，连锖びた块一起刷）
□	锖びた块	9	钓：沙漠
□	金矿	22	采取：沙漠比较多
□	パイライト	14	砂の神殿一进去左边房间．中间通道．右边房间 3 个采集点都会出现，反复出入来刷
□	メテオライト	5	采取：崖の村、石の神殿、砂の神殿
□	フローライト	18	箱：ロボット山（B2F 的 M 字形那里很多箱子） 采取：砂の神殿
□	サソリの爪	10	沙漠里会跳出蝎子，打倒后挖取
□	坏れた腕	48	ロボット山里的黄色防御机器人
□	坏れたアンテナ	37	ロボット山里的黄色防御机器人
□	坏れたモーター	11	ロボット山里的弹幕机器人
□	坏れたバッテリー	5	ロボット山 B2F 里的防御飞行机器人
□	谜のスイッチ	9	ロボット山 B2F 里的红色防御机器人
□	大きな齿车	6	ロボット山 B2F 里的黄色防御机器人
□	チタン合金	24	ロボット山里的弹幕机器人或巨大机器人
□	形状记忆合金	8	ロボット山里的巨大机器人
□	机械油	5	ロボット山 B2F 里的防御飞行机器人
□	锖びたネックレス	4	北平原多云天气才会出现的人形魔物，有四五个
□	歪んだ指轮	5	石の神殿里的一堆剑士形魔物
□	割れたイヤリング	4	北平原多云天气才会出现的人形魔物，有四五个
□	贵金属のピアス	4	后期沙漠里漂浮的魔物，要靠近它才会出现。事先算好他出现的地点，走上去直接用枪的三角攻击解决
□	くすんだ腕	3	同“贵金属のピアス”
□	复杂な机械	8	南平原随机出现的 BOSS 或者青年期去砂の神殿中的魔を放ちし蝙蝠房间，打倒它后用一下魔法它就更新了（建议刷完素材再离开）
□	精巧な机械	5	同“复杂な机械”
□	单纯な机械	6	同“复杂な机械”
□	止まった时计	3	洋馆の地下施设的人形魔物
□	动かない腕时计	11	南平原晴天时的一堆拿着盾手持棍棒的魔物，或者去魔法之石任务里的新宿
□	锖びた包丁	9	南平原多云时出现，或者去魔法之石任务里的新宿
□	齿の欠けたノコギリ	4	同“锖びた包丁”
□	凹んだ金属バット	21	北平原里的一堆小魔物，或者洋馆の地下施设（建议去洋馆，有很多）
□	黑真珠	15	海岸の街东、西海岸采取
□	坏れた土器	2	崖の村毁灭之前村长家下面的采取点（可以使用 HARD 难度跳崖跳到 GAME OVER，再 CONTINUE 的方法刷。刷到时要存档，不然又得重来）
□	鹫の卵	4	同“坏れた土器”
□	巨大な卵	6	主人公の村采取

[全部武器入手方法]

片手剑

名もなき刀工の剑	初期装备
ゆりの叶の剑	武器屋买入
涅磐の短剑	石の神殿路上的箱子
月光と暗	去洋馆的路上有一位需要帮助的士兵，帮他击倒周围的魔物再和他对话后得到
轮回转生	假面の街剧情入手
地龙の钩爪	假面の街武器屋买入
背信の刃	洋馆里使用暗の键后，路上的箱子
百兽の剑	5年后在武器屋买入
信义	神话の森救出2名村民后，和村长对话入手或者5年后在武器屋买入
古の霸王	5年后假面の王国剧情入手
不死鸟の短剑	5年后在海岸の街武器屋买入
迷宫の声	5年后完成支线任务“大きな力”
铁パイプ	5年后完成支线任务“魔法の石”一开始主角妹妹那个地方的箱子或2周目通关后入手

两手剑（5年后）

天从云剑	初期装备
断罪の斧	主人公の村武器屋买入
双子の牙	洋馆地下施设路上的箱子
不净なる斧	海岸の街武器屋买入
百兽の剑王	石の神殿里存档点旁边的门右边那个箱子
铁块	ロボット山剧情入手
不死鸟の大剑	魔王の城有2只鸟的房间，左边那个箱子
迷宫の歌	完成支线任务“王の眠りを荒らす者”

枪（5年后）

侘寂	初期装备
王位篡夺者の枪	海岸の街武器屋买入
王妃の玉座	石の神殿里道（坐船来到）路上的箱子
日出国の魔刃	主人公の村武器屋买入
百兽の双枪	ロボット山来到BOSS战前的穴时先别跳下去，左边的箱子
兵士长の圣枪	假面の街武器屋买入
草原の龙骑枪	魔王の城舞踏会场后路上的箱子
不死鸟の枪	假面の街武器屋买入
迷宫の息	完成支线任务“宝物”

波斯猴子爬上爬下太极神功闯江湖 遗忘之砂通关一遍七八小时拿白金

文 胜负师 美编 chisun

《波斯王子　遗忘之砂》称得上是游戏改编电影中的大制作，在同类影片中绝对算是鹤立鸡群的，对于“波斯猴子”有爱的同学估计都看过了。而这部游戏改编电影所改编的游戏回归到了“时之砂”时代的感觉，对于系列老玩家来说应该会有些共鸣。但同时，在战斗的把控上，新《波斯王子》也“秉承”了系列一贯的节奏缓慢、打击感薄弱、难度过低的问题，如同老头打太极拳的战斗与极限运动般的平台部分相比反差甚大。尽管游戏素质不尽人意，流程也偏短，但说穿了这就是一部电影改编游戏，那或许各位就能以平常心看待了。对于奖杯迷来说，《遗忘之砂》可算是 2010 年最不容错过的奖杯神作之一，而且和低素质神作相比还有一定的可玩性，试试无妨。

PRINCE OF PERSIA
THE FORGOTTEN SANDS

PS3	波斯王子 遗忘之砂	Ubisoft	动作
	Prince of Persia: The Forgotten Sands		美版
	2010年5月18日	1人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

奖杯总数	铜杯	银杯	金杯	白金	奖杯难度
41	26	10	4	1	D

[砂境一日游]

《遗忘之砂》的奖杯难度低，一方面是游戏的难度低，流程也不长，很多玩家都是一天之内拿下白金的。前题是事先做好功课，这样只需通关一次就行了，而且通关没有难度限制，选 EASY 难度也可以。当然，为了取得一个隐藏奖杯，一开始要选 NORMAL 难度，进入游戏后再降成 EASY。游戏中可自然取得的奖杯在 7 成以上，但还是有一些奖杯是可能在一周目错过的，主要是一些技巧类奖杯应选择合适的地点尽早完成，当然还有 21 个石棺的收集，参看视频攻略很简单。有两场 BOSS 战需要无伤，可优先升级石之铠甲（Stone　Armor），这个魔法能让王子暂时处于无敌状态，任何攻击都不会对其造成损伤，这样一来无伤就没什么技术含量了。通关后打一下挑战模式，顺便购买全部技能，白金就到手了。如有遗漏，可继承能力开始二周目，避开战斗一路猛冲的话通关会非常快。

恶心 BUG 醒目

在游戏后期取得索罗门王的宝剑之后，有一处在飞鸟之间进行冲刺跳跃的地方，如果不慎掉下去并不会摔死，但游戏会自动存档，此时玩家回不到上方的平台，游戏就无法继续下去了，只能重新开始。因此，在此之前请务必备份好存档，以免发生“杯具”。

Sand Master 白金
取得条件： 取得除此之外的所有奖杯

Solomon's Army 银杯
取得条件： 剧情奖杯，流程中必得

Memories of Azad 铜杯
取得条件： 剧情奖杯，流程中必得

Just us and them 银杯
取得条件： 剧情奖杯，流程中必得

A Warm Welcome 铜杯
取得条件： 剧情奖杯，流程中必得

Not what it looks like 金杯
取得条件： 剧情奖杯，流程中必得

No longer human 银杯
取得条件： 剧情奖杯，流程中必得

Welcome to Rekem 铜杯
取得条件： 剧情奖杯，流程中必得

Power of the Djinn 铜杯
取得条件： 剧情奖杯，流程中必得

Eye of the Storm 银杯
取得条件： 剧情奖杯，流程中必得

End of the Army 金杯
取得条件： 游戏通关
奖杯说明： 通关即可，与难度无关。

Prince of Tides 银杯
取得条件： 游完成挑战模式中的Enemy Tides Challenge
奖杯说明： 游戏通关后才能够开启此项挑战，玩家要对抗8波敌人，但对于已经通关的玩家来说，这个模式根本没有难度可言，开着石之铠甲硬拼也能过。

Power Boost 铜杯
取得条件： 找到并打破一个石棺

Got Walkthrough? 金杯
取得条件： 找到并打破所有的石棺
奖杯说明： 石棺是游戏中的收集要素，总共21个，第一个石棺的位置有明显提示，接近石棺时，空气中会弥漫一种蓝色的粒子，算是对玩家的提醒，但还是有部分石棺藏得比较隐蔽。因为游戏不能选关，且绝大部分场景不能返回，错过了石棺区域并出现自动存档的提示后便无法补救，只能在二周目中继续找。好在石棺是跨周目继承的，比如你漏了第10个石棺，那么只要二周目打到第10个石棺处，就能完成收集工作。当然，漏的石棺越靠后，浪费的时间也就越多。《游戏机实用技术》252期的DVD光盘中收录了所有石棺的收集攻略影像，对照着打的话会方便很多。如果还是担心遗漏，可勤备份存档，以防不测。有石棺的区域按顺序排列是这样的，THE STABLES（第1个），THE FORTRESS COURTYARD（2、3），THE PRISON（4、5、6），THE ROYAL CHAMBERS（7、8、9），THE THRONE ROOM（10），THE TERRACE（11），THE ROOFTOP GARDENS（12、13），THE AQUEDUCTS（14），THE RUINS OF REKEM（15、16），REKEM'S THERONE ROOM（17），THE REKEM RESERVOIR（18、19、20），THE KING'S TOWER（21）。需要备份存档的话，可以在相关地名出现时进行。

Completist
金杯

取得条件： 购买所有的升级项目
奖杯说明： 正常通关时应该还差几个能力没有升级，不要紧，只要打两遍挑战模式就够了，四五分钟一遍，一次能升两三个。

Anger Management
铜杯

取得条件： 打破100个瓶瓶罐罐
奖杯说明： 罐子相当于最常见的回复道具，一路上边走边打，很快就打够100个了。

Sand Nemesis
铜杯

取得条件： 无伤干掉50个敌人，且不能使用魔法和时间倒退
奖杯说明： 在流程后期取得所罗门王的宝剑之后，杀敌如同切菜，不要贪多，多用用翻滚就行了。还有一种方法是第一次遇到飞虫时，那个洞穴里会一下子出现近百只飞虫，虫子都是一刀一个的，而且攻击频率不高，运气好的话就能达成条件。被击中的话可以从最近的检查点重新开始游戏，继续杀飞虫，试上几次肯定能成功。

And King of Blades
铜杯

取得条件： 用剑干掉500个敌人
奖杯说明： 只要不刻意回避战斗，这个奖杯几乎是流程中必得的。

Acrobat
铜杯

取得条件： 在敌人头上连续跳跃30次不落地，且不使用时间倒退
奖杯说明： 这是技巧类奖杯中惟一有一点难度的，要选择敌人密集的场所，有盾牌兵之类不能踩跳的敌人或干扰性较强的魔法师就先干掉。跳跃时注意调整方向，有不少地方可以尝试这一奖杯。

Like Dominoes
铜杯

取得条件： 一脚踢倒5个敌人
奖杯说明： 在人堆里踢上几脚，通常会莫名其妙地取得这一奖杯。

Floors are for losers
铜杯

取得条件： 在墙上跑动累计达到805米
奖杯说明： 几乎属于剧情奖杯，通关过程中不会错过。

Stay Dry
银杯

取得条件： 不使用时间倒退在凝固的水柱上移动1分钟
奖杯说明： 这个奖杯的条件可能有点不好理解，其实就是在取得凝固水柱的能力后，在两根或多根水柱上来回跳跃，要坚持1分钟，那么就需要在跳跃过程中放开L2键以回复能量槽，在接近另一个水柱时再按住L2键，在游戏后期，这一技巧会较常用到，可以把这个奖杯做为一种练习。

Untouchable
银杯

取得条件： 在The Throne Room场景中无伤打败BOSS
奖杯说明： 这个奖杯需要注意，如果错过了且没有备份好存档，就只能在二周目才能取得。只要一受伤就选择从最近的检查点重新开始是可行的。对于技术过硬的玩家来说，这个BOSS想要无伤通过并不算太难，而且因为有石之铠甲这样霸道的魔法，即便使用无谋的硬拼战术，也能轻松达成无伤。为此，玩家可以在之前多升级一下石之铠甲和魔法槽。

Death from Above
铜杯

取得条件： 只使用跳杀连续干掉10个敌人
奖杯说明： 跳杀的操作方法是跳起踩到敌人头上时按□键，对低级杂兵可一击必杀，在游戏初期完成10连跳杀会比较容易。

Invincible
银杯

取得条件： 无伤干掉最终BOSS
奖杯说明： 听着好像很难，其实与“Untouchable”奖杯的取得方法是一样的，在最终BOSS处应该已经把石之铠甲和魔法槽都升满了，外加还有送弹药的杂兵，几乎可以一直保持无敌状态，直至BOSS被消灭，没有任何难度可言。

Our Little Secret
铜杯

取得条件： 在游戏中切换难度
奖杯说明： 游戏开始时选NORMAL，在游戏中选降低难度就能取得这一奖杯。由于其他奖杯与难度无关，所以可以一直以EASY难度打下去。

And stay down!
铜杯

取得条件： 使用20次终结技
奖杯说明： 在墙边的特写攻击，或将敌人踢倒后补上一刀，这些都算是终结技，基本上可自然达成。

Air Time
铜杯

取得条件： 完成20次跳杀

David and Goliath
铜杯

取得条件： 用跳杀干掉5个巨人
奖杯说明： 在把巨人的体力打下一半后，巨人会单膝跪地，之后就能使用跳杀将其终结了。不过巨人在游戏中的数量不多，后期取得神剑之后要小心，别把巨人给秒杀了，取得奖杯后再大开杀戒也不迟。

This is Persia!
银杯

取得条件： 将20个敌人从高处踢下去
奖杯说明： 在没有护栏的地方可以多用用脚，把敌人踹下去。

Attack from all angles
铜杯

取得条件： 用跳踢踢倒15个敌人
奖杯说明： 跳踢就是跳到敌人头上按△键，在战斗中用处不是很大，可在游戏初期集中完成这个奖杯。

Swift as the Wind
铜杯

取得条件： 用空中冲刺干掉30个敌人
奖杯说明： 空中冲刺是游戏后半段取得的能力，操作方法是跳向敌人按○键，有不少地方一定要使用空中冲刺才能继续前进。这个奖杯可以自然取得。

Big Finish
铜杯

取得条件： 用第五下的蓄力攻击干掉一个敌人
奖杯说明： 挥剑连击的第五下蓄力放开，会使出一招范围攻击，威力不俗，在人群中使用干掉个把敌人不成问题。

Elemental Control
银杯

取得条件： 将一种魔法升至4级

Ding! Level Up!
铜杯

取得条件： 第一次购买能力升级

Close Call
铜杯

取得条件： 使用时间倒退拯救自己一次

Not how it Happened
铜杯

取得条件： 使用时间倒退20次
奖杯说明： 可随流程自然取得，除非你的技术水平特别高，通关时都没有用满20次时间倒退。

Prince of Fire
铜杯

取得条件： 使用火焰魔法干掉50个敌人

Prince of Earth
铜杯

取得条件： 使用石之铠甲干掉50个敌人

Prince of Water
铜杯

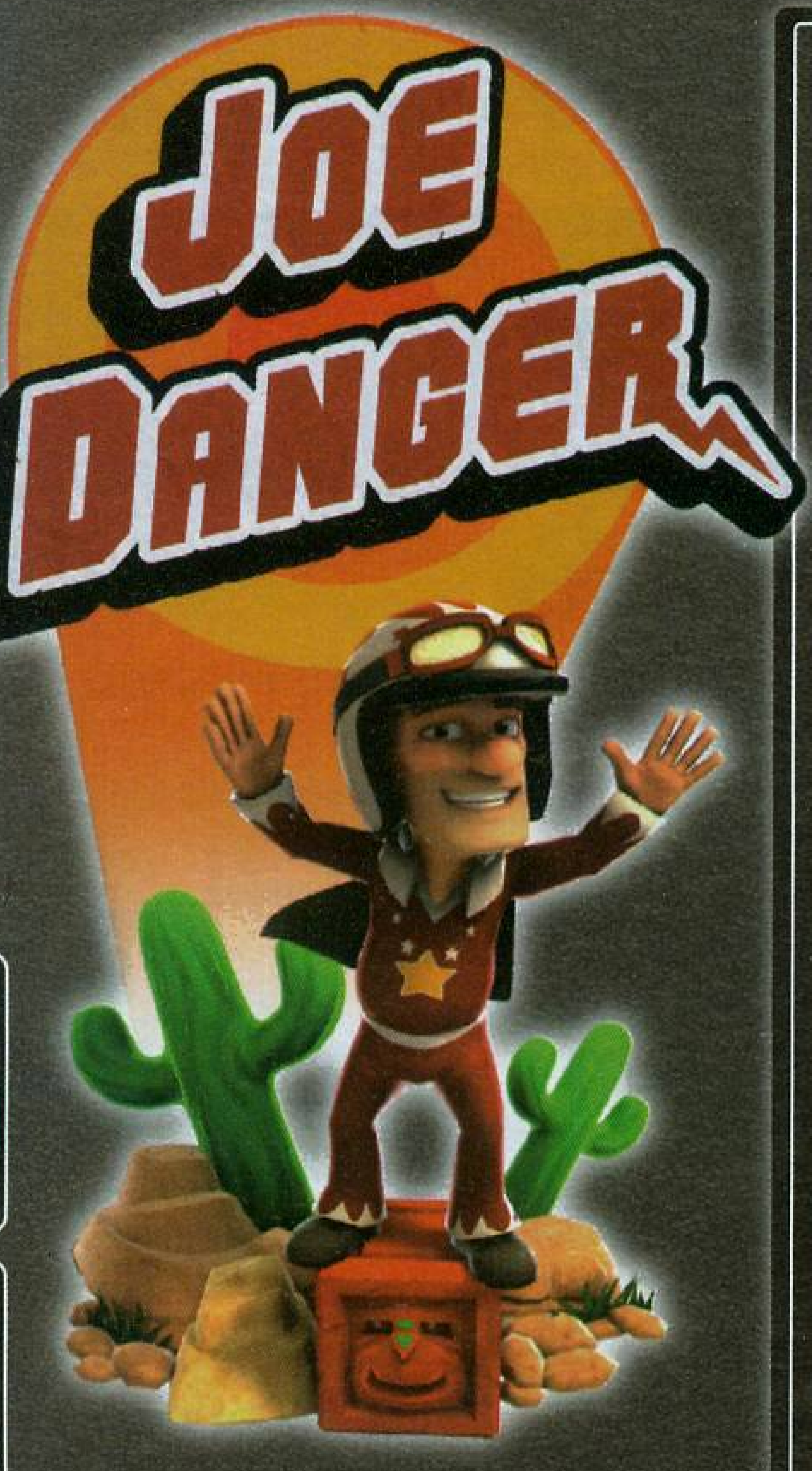
取得条件： 使使用冰魔法干掉50个敌人

Prince of Wind
铜杯

取得条件： 使用风魔法干掉50个敌人
奖杯说明： 因为魔法槽的回复机会很多，所以在有魔法槽时积极使用各种魔法，就能把相关奖杯一一解锁。在第一次遇到大量飞虫的虫穴处，也可以集中解决这几个奖杯。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

无数次失败只为成功刹那的辉煌 惊险剽悍的车手生涯不需要解释



尽管这是一款摩托主题游戏，风格上很像经典的FC《越野摩托》，但本作有的却是很多经典2D横卷轴动作游戏的超强手感和爽快度，就算你是个在这方面颇有基础的资深玩家，本作也至少让你纠结并快乐地耍上十几个小时方可达成单机模式的100%，这在PSN游戏中算是难度较高的了，只追求奖杯的同学最好先了解这一点。但同时，本作是PSN上不可多得的佳作，色彩鲜艳的卡通画面，设计精巧的丰富关卡，以及秉承游戏3.0理念的创造与分享，令本作具备满屏的游戏性，一向苛刻的国外游戏媒体IGN给本作打出了9.5的超高分，而全球平均分也高达87%，购买推荐度绝对是五星级别！还在枯燥地打着奖杯神作的奖杯迷们，是时候挑战一下真正的好游戏了！

文 胜负师 & 韩嘉洛 美编 chisun

惊险摩托	Hello Games	竞速
PS3 Joe Danger		美版
2010年3月26日	1～4人	14.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

奖杯总数	16	铜杯	12	银杯	4	金杯	0	白金	0	奖杯难度	B

满天都是小星星

仅从奖杯角度来讲，本作所有的奖杯都可算是单机奖杯，有两个貌似联机的奖杯也只需要登上PSN就能取得。游戏的单机模式十分精彩，每一关都会设计一些目标，这些目标达成时就能取得一颗星星，单机模式的核心就是达成所有条件，收集所有星星，奖杯就在这个过程中逐步达成100%。说起来很简单，但在实际游戏过程中，这款以2D方式移动的摩托游戏操作技巧的深度却匪夷所思，游戏中的各种各样的地形和机关，都需要利用前、后、跳跃、喷气加速以及油门和刹车这几个简单的要素来应对，其中的一些细节组合和微操作妙不可言。所有的星星都要过关后才能结算，中途退出或重试就要重新拿一次。星星的种类比较多，可分几次来取得，这样会更容易一些。热心的"阳光学员"韩嘉洛同学屏摄了所有隐藏星的位置，图文并茂，真是有爱，希望他的努力能给各位带来帮助。

个人技巧心得

平地上加气槽的最好办法是用后轮独轮行驶；尽量养成经常按住跳跃键的习惯，有需要时一松键就能跳起来；喷气加速时每次只轻点一下，不要一次消耗很多气槽，这样做便于回复和更多次地使用加速；单纯追求速度时，在上斜坡前加速并跳跃，在空中翻一圈，当车子尾部向后时就喷一下气，翻一圈就喷一下，这样速度很快，而且气槽也能保持住。还有很多小操作，比如尾部翘起喷气的提前落地法，压前轮降低不必要的跳跃高度等等，都是随游戏流程慢慢就能体会到的技巧，娴熟掌握之后，解决困难关卡才更有把握。

COMBO KING! 铜杯

取得条件：获得1颗连击星

奖杯说明：含有连击星的关卡很多，要取得连击星，需要在过关时连击等级达到100%，也就是做特技时连击不中断，车子不能有明显的停顿，且需要一命过关。连击有时会和其他星星的取得要求相重合。

SPEED DEMON! 铜杯

取得条件：获得1颗时间星

奖杯说明：时间星要在限定时间内过关才能取得，而且也经常会与其他要求叠加在一起，是游戏中难度最大的一种星星，需要对关卡十分熟悉，操作也要过硬。除了少量限定时间不算太严格的关卡，大部分含有时间星的关卡都需要一命过关，不然时间肯定来不及。

DETECTIVE! 铜杯

取得条件：获得3颗隐藏星

奖杯说明：隐藏星就是里面没有图案的黄色五角星，游戏中一共有20个。说是隐藏星，其实还不算太难找，部分隐藏星需要的不是细心，而是玩家的技术。

DANGEROUS! 铜杯

取得条件：获得1颗DANGER星

奖杯说明：DANGER星需要一次收集到分布在关卡中的D、A、N、G、E、R六个字母才能取得，可以慢慢找，中后期的DANGER星要走特定的分支才能取得，可多尝试不同路线。

MONEY GREABBER! 铜杯

取得条件：获得5颗金币星

奖杯说明：金币星的取得方法是这样的，首先要触碰到一枚红色的钱币，然后金币就会在固定的位置和路线上出现，玩家需要在限定时间内一个不漏地吃完所有的金币才能取得金币星。如果中途遗漏，或是时间结束时金币消失了，那都算是收集失败。部分金币星的收集难度较大，加速、跳跃均不可操之过急。

STAY ON TARGET! 铜杯

取得条件：获得5颗靶子星

奖杯说明：部分关卡中会分布一些靶子，玩家需要有足够的冲击力落到靶子上才算是命中了，并不需要撞击靶心，沾到点边也算。只有一个不漏地撞击所有靶心，才能在过关时取得靶子星。因为没有时间限制，所以虽然和金币星的取得方法有点相似，但要简单一些。

COLLECTOR! 铜杯

取得条件：在8个关卡中收集所有的迷你星

奖杯说明：迷你星在游戏中极为常见，只有一局游戏中将所有的迷你星都收齐才算达成目标。其实可以放慢点速度，注意一些需要跳跃和加速才能取得的星星即可，当然，有分支的赛道还要尝试不同分支上有没有漏网之星。

BACK ON THE BIKE! 铜杯

取得条件：完成第一个巡回赛

SHARE THE FUN! 铜杯

取得条件：给好友发送一个自己编辑的关卡

BEST THEM AT THEIR OWN GAME! 铜杯

取得条件：接收一个好友发来的关卡

奖杯说明：这两个奖杯有个很有意思的取得方法，先随便做个关卡，保存后发送，输入自己的ID，跳出一个奖杯，再把自己给自己发的关卡下载回来，又跳出一个。搞定收工！

ALL THE TIME IN THE WORLD! 银杯

取得条件：获得游戏中所有的时间星

TRICK MASTER! 银杯

取得条件：获得所有的连击星

MEGA COMBO! 铜杯

取得条件：做特技的连击数超过100

奖杯说明：选择中后期流程长的关卡，喷气加速尽量不用，在平地上交替用前轮和后轮独轮行驶，可轻松赚取连击数；遇斜坡起跳后，可在空中时适当翻转，但别贪多，落

地尽量用单轮。按照这些提示去做，只要一命不死过关，那100连击应该是不成问题的。

NINJA STARS!

铜杯

取得条件：在一局比赛中取得4颗星

奖杯说明：这个奖杯的要求是包含拿过的星星的，比如某关有两颗隐藏星，已经拿过了，而在一局中拿了这两颗隐藏星外加达成了其他两颗星的条件，那么也算满足一次拿到4颗星的条件。中后期有大量关卡星星都在4颗以上，机会很多，玩家水平上去了，一般可以自然取得。最早的话，可以在第二大关第一小关尝试，本关刚好有4颗星，而且关卡难度不高，赛道短，多多练习一定可以拿下。

AROUND THE WORLD!

银杯

取得条件：完成所有关卡

奖杯说明：只是单纯完成关卡、不拿各种星的话太容易了，当然，因为一些比赛要消耗一定数量的星星才能开启，所以也要适当拿一些。理论上说，完成所有关卡时总共有60多颗星星可以不拿。

MASTER OF DISASTER!

银杯

取得条件：获得游戏中所有的星星

奖杯说明：虽然这只是个银杯，这相当于本游戏的白金，取得这个奖杯意味着你已经将本作的单机模式完美了，如果还想继续下去，可以挑战各关的高分，自己动手创造关卡，与玩友们开心对战，尽享奖杯之外的无穷乐趣吧！

全隐藏星图文攻略

01 Comeback tour第一节，通过弹跳台向后跳，在如图左边的柱子上。

02 High Voltage第一节，通过此斜坡，加速冲上房顶，即可发现隐藏星。

03 High Voltage第一节的第2颗星，通过跳台，之后再使用加速跳跃使摩托飞上更高的平台。

04 Explosive Tour第二节，在此岔路拐向下的分支，向前进即可看到。

05 Shock Hazard第一节，冲上此坡道即可获得。

06 Shock Hazard第四节，由于本关卡是可以自己编辑，随意摆放，只要能吃到星星就行了。

07 Shock Hazard第四节，同样是自由摆放物品来取得的星星。

08 Shock Hazard第五节，本节一样是通过跳台之后再加速使摩托飞上更高的地方。记得有冰激凌车的地方为本关当中的隐藏星所在。

09 Crush Zone第三节第1颗星，在开始阶段遇到第一个岔路口的时候记得选择向上的那条路，之后来到如图所示的斜坡处，加速使摩托冲向后面的房顶上，即可看到隐藏星。

10 Crush Zone第三节第2颗星，此星比较容易获得，撞上变道装置上的弹簧向后跳即可，注意先不要让道路变向。

11 Crush Zone第六节，本关当中的星需通过跳台来取得，不过星星的下面全是针刺。在吃到此星时切记要一直按着倒车键使车倒回安全的地方。

12 The Danger Zone第三节的第1颗星，依旧是飞跃跳台来取得。

13 The Danger Zone第三节的第2颗星，通过弹跳台向后跳来取得。

14 The Danger Zone第六节，隐藏星在此图腾头像的后方，下去后向后倒即可获得。

15 Master Of Disaster第二节的第1颗星，玩家有可能会忽略此星，但在来到图片大致位置的时候不要着急前进，向后倒退即可看到。

16 Master Of Disaster第二节的第2颗星，此处右侧可以看到一个问号牌子，从上方下落的时候按紧油门进入，穿过移动平台，就能取得隐藏星。

17 Master Of Disaster第二节的第3颗星有些麻烦，越过之前传送带上的障碍之后随时准备起跳和加速，配合好的话可以冲到图片右上角的另一传送带上，本关的第三颗星就在那里。

18 Master Of Disaster第四节，本节的隐藏星在关卡的一开始的地方，如图位置借助前面会活动的木板来跳到更高处获得。

19 Director's Cut第六节，本关又是一个编辑关卡，知道星的位置之后，就随大家喜好来编辑吧。

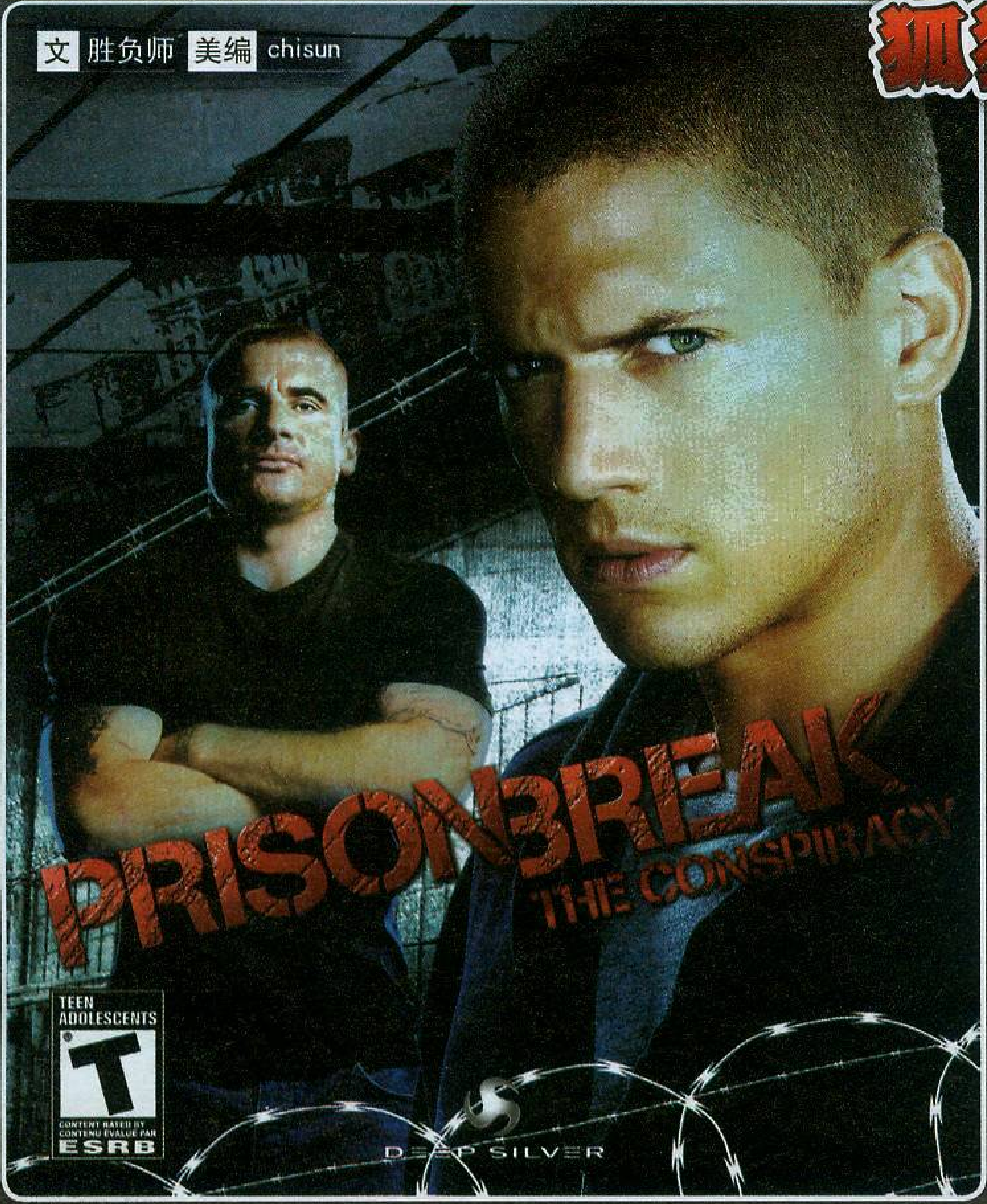
20 Director's Cut第六节，这是最后一颗隐藏星了，隐藏星全收集完成！

INFORMATION | FEATURE | EXPRESS | GUIDE

狐狸河监狱的46条生存法则

文 胜负师 美编 chisun

刚听说热门美剧《越狱》要改编成游戏时，想必有不少美剧迷都雀跃了一下，不免憧憬控制"米帅"穿梭于狐狸河监狱的感觉。同时，理智告诉我们，不要对影视改编游戏抱有过多幻想，本作也难逃平庸的标签，并没有出乎意料的高水准。控制一个原创人物，以旁观者的身分观察主角们的越狱过程，其想法是不错，但具体实施却并不理想。游戏过程以潜入为核心，打斗部分做得比较粗糙，整体难度不大，七八个小时可以通关，但奖杯并不像想像中那么简单，白金一般需要 14 个小时，比通常意义上的奖杯神作要麻烦一些。推荐给越狱饭、奖杯迷和潜入类游戏爱好者。



越狱 阴谋		Deep Silver/ZootFly	动作冒险
PS3	Prison Break: The Conspiracy		美版
	2010年3月26日	1人	39.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

奖杯总数	46	铜杯	35	银杯	7	金杯	3	白金	1	奖杯难度	C

[隐形忍者]

《越狱 阴谋》没有网战奖杯，也没有收集要素，有大量剧情奖杯，从理论上来说通关一遍就可以取得白金，但这首先建立在玩家对游戏非常了解的情况下，比如先通关一遍，这显然是矛盾的。一般要二周目才能拿下白金的原因是游戏的潜入部分一被发现就 GAME OVER，在最高难度中，地图上不会出现守卫的位置提示，稍有不慎就会被发现，即便在EASY难度中，被发现也是家常便饭，而游戏中有两个与不被发现相关的高难度奖杯，"Ninja"（忍者）和"Invisible"（隐形），条件分别是第一章不被发现和整个游戏不被发现，其他奖杯的难度和这两个相比跟白送差不多。这两个奖杯的解决方法就是一被发现就按 PS 键退出游戏，然后从上一个自动存档点重新开始，由于游戏中两个存档点之间通常相隔比较远，因此在一些难点处可能要经常退出游戏重打，容易让人产生烦躁情绪，此时一定要做好自我调节。

推荐的游戏进程是先通一遍最高难度，过程中如有多次失败处，就是游戏中的难点，最好记一下通过的方法。这一遍尽量取得"隐形 · 忍者"以外的所有奖杯。第二遍时注意！先把存档删除，然后再开始最低难度的流程，原因是系统档中会存入玩家的被发现次数，所以二周目就算不被发现也无法取得奖杯，所以一定一定要删档重来，以不被发现为目标完成游戏！切记！

Platinum 白金
取得条件：取得除此之外的所有奖杯

Guacamole with Lard 铜杯
取得条件：摆脱Avocado的束缚，序章剧情获得

Blood Red Tiles 铜杯
取得条件：在浴室击败叛徒，第一章剧情获得

The Rat Hunt is On 铜杯
取得条件：确保证词的安全，第一章剧情获得

Metal Twister 铜杯
取得条件：无伤离开电梯，第一章剧情获得

Massive Overdose 铜杯
取得条件：被注射了药物之后逃离医院，第二章剧情获得

Shock and Awe 铜杯
取得条件：在触电之前离开水域，第四章剧情获得

Brutally Chained 铜杯
取得条件：用Teets的绳索将他自己吊死，第四章剧情获得

Hard Boiled 铜杯
取得条件：从锅炉房的埋伏中逃脱，第六章剧情获得

Guardian Angel 铜杯
取得条件：阻止Mannix杀死Linc，第八章剧情获得

Tunnel Rat 铜杯
取得条件：从在下水道里打倒Bellick，第八章剧情获得

Everything and the Sink 铜杯
取得条件：打倒冲进牢房的囚犯，第九章剧情获得

Unfinished Business 铜杯
取得条件：在屋顶上对Mannix紧追不舍，第九章剧情获得

Early Retirement 银杯
取得条件：干掉Mannix，第九章剧情获得

Stalker 铜杯
取得条件：完成潜入教学

Burglar 铜杯
取得条件：完成撬锁教学

Monkey 铜杯
取得条件：首次攀爬成功

Fighter 铜杯
取得条件：完成格斗教学

Ninja 铜杯
取得条件：在不被发现的情况下完成第一章
奖杯说明：被发现时就按PS键退出游戏，之后从上一个自动存档点继续游戏。本奖杯推荐在第二遍游戏时选低难度完成。

Locksmith 铜杯
取得条件：在不被发现的情况下完成5次撬锁或开5扇门
奖杯说明：操作时摇杆的动作要轻而慢，不然就会发出声响惊动守卫。

Pugilist 铜杯
取得条件：连续完成五场战斗而不被击倒
奖杯说明：可在地下格斗中选最弱的Soda Pop作为对手连续赢五场即可。

Initiation
铜杯

取得条件：到达FoxRiver，第一章剧情获得

Quid Pro Quo
铜杯

取得条件：取回C-Note的药品，第一章剧情获得

Birds of a Feather
铜杯

取得条件：意识到两兄弟准备越狱，第一章剧情获得

Enabler
铜杯

取得条件：得到PUGNAc，第二章剧情获得

In the Crazed Mind's Eye
铜杯

取得条件：偷盗Haywire的素描，第三章剧情获得

Built for the Rough and Tumble
铜杯

取得条件：在暴动中生存下来，第四章剧情获得

Inside Job
铜杯

取得条件：发现Turk为Company工作，第六章剧情获得

Man with the Plans
铜杯

取得条件：得到监狱的设计图，第六章剧情获得

Matador
铜杯

取得条件：在地下格斗场击败Bellick，第七章剧情获得

Company Policy
铜杯

取得条件：Mannix来到FoxRiver，第八章剧情获得

First Blood
铜杯

取得条件：在地下格斗场击败第一个对手

Unbruised
铜杯

取得条件：在地下格斗场无伤战胜一个对手

奖杯说明：在选择最弱的Soda Pop当对手，连续用轻拳压制给予伤害，最后用QTE将其终结。熟悉战斗系统后，可用返技重创对手，赢起来更轻松。

Ringer
铜杯

取得条件：在地下格斗场战胜50名对手

奖杯说明：被这个奖杯比较花时间，推荐在游戏后期完成，因为那时候可以健身把力量升满，打最弱的Soda Pop，一个返技再加两拳将其打翻，上前踢两脚，基本上就能把他的体力打完，打得熟练的话一局大概也就半分钟。注意打败100人的奖杯说明中，有一个良性BUG可以利用。

All Linked Up
铜杯

取得条件：获得全部六个部位的纹身

奖杯说明：纹身的取得方法就是在King处购买，一共要1500美元。金钱只能在地下格斗场取得，而且只有纹身这一个用途（很脑残的设定），在刷100人的过程中赚取即可。

Swole
铜杯

取得条件：举重的时间累计超过10分钟

Bloody Knuckles
铜杯

取得条件：打沙袋的时间累计超过10分钟

奖杯说明：两个迷你游戏的作用是提升力量，但力量是随流程增加上限的，因此可以在第七章时一次将力量值提升至最大值。奖杯没弹出时，力量应该已经加满了，接着努力，直到听到那令奖杯迷陶醉的音效。

Doesn't Play Well with Others
金杯

取得条件：在最高难度下打倒100名敌人

奖杯说明：最高难度的战斗其实不难，不过剧情中的战斗很少，所以只能去地下格斗场刷。格斗场有个良性BUG，可以把刷人数的时间缩短近一半，方法是在用QTE终结对手后，马上上前踢两脚，之后立即开始下一场比赛。进入比赛后，会画面一黑退回选人画面，这就直接算你又赢了一场！因为有些终结技过后，对手离你比较远，来不及上前踢两脚，所以这个BUG无法100%成功，但还是能节省大量时间。

Untouchable
银杯

取得条件：在最高难度里的地下格斗场无伤战胜一名对手

奖杯说明：与之前“Unbruised”奖杯的获得方法相同。

Mogul
银杯

取得条件：累计赚取5000美元

奖杯说明：地下格斗场中最弱的Soda Pop打赢了有50元，赢100场就有5000美元了，没事也可以打厉害一点的对手，赚钱更快。钱是累计的，花掉也不要紧。

Indefinite Furlough
银杯

取得条件：以任意难度通关

The Great White
金杯

取得条件：以最高难度通关

奖杯说明：最高难度的流程还是比较麻烦的，主要是很容易被发现，好在游戏的接关比较人性化，而且基本没有读盘，可以方便玩家不断重试，尝试各种路线。游戏中的部分场景很慢，建议调高显示设备的亮度来解决。因为奖杯的需要，一周目时请选择最高难度进行游戏。

Invisible
金杯

取得条件：在不被发现的情况下完成全部章节

奖杯说明：最恶心的部分来了！最高难度通关后，记得一定要删掉存档后再开始新游戏，以删除玩家被发现次数，不然是无法取得这个奖杯的。之后选最低难度，这样相对会容易一些，但依然不可掉以轻心。只要一被发现，屏幕上出现“press × to continue”字样，就立刻按PS键退出游戏，然后重新开始，每次被发现都是如此。还好，在战斗中被击败，QTE失败造成的GAME OVER不影响此奖杯的取得。

Mogul
银杯

取得条件：成功完成50次返技

奖杯说明：返技系统在游戏中非常强大，但对按键时机还是有一定要求的，如果觉得有困难，那就去找地下格斗场的倒霉蛋Soda Pop先生吧，他的动作很慢，在看到他出拳的动作时再使用返技也来得及。

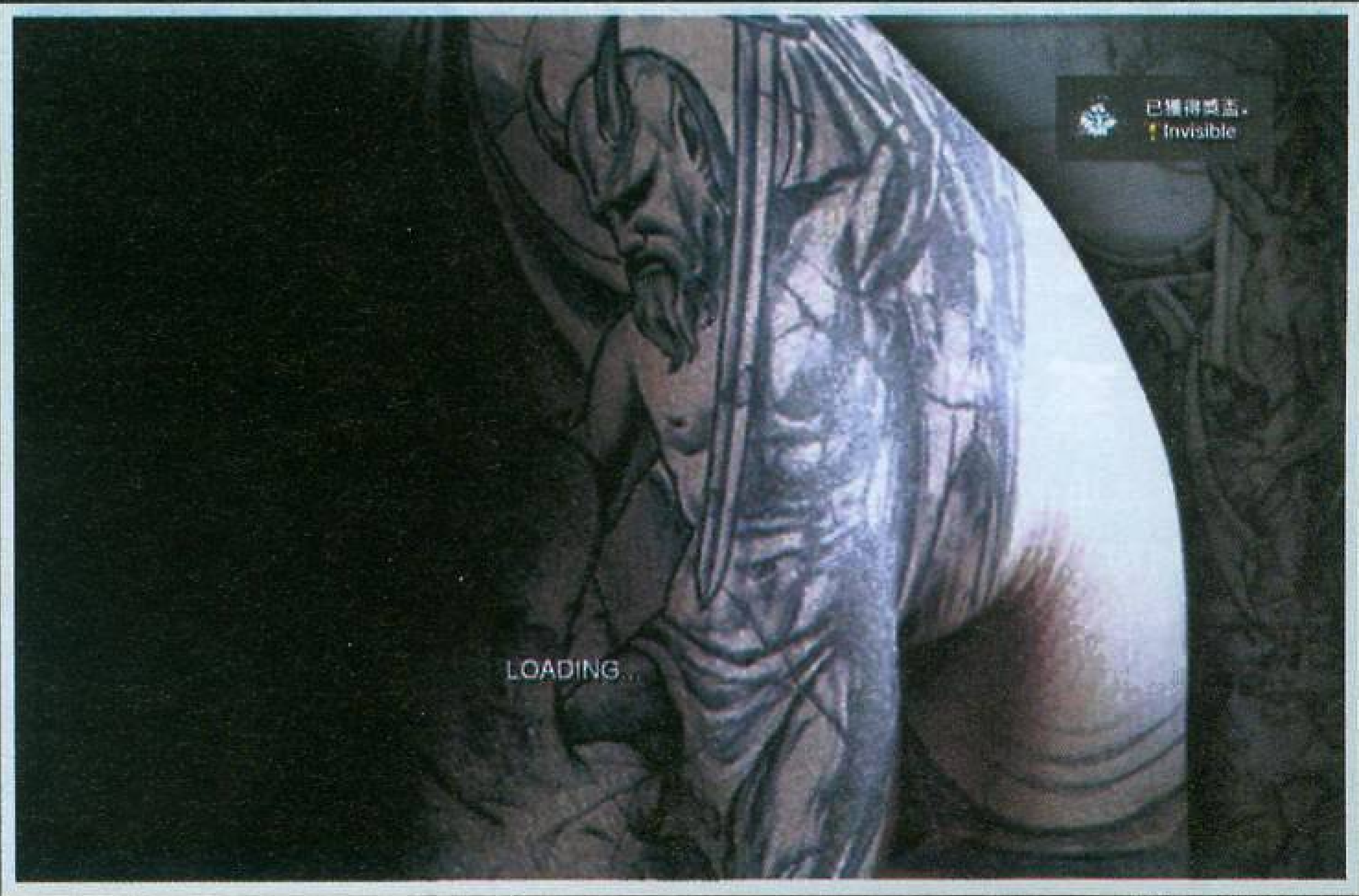
The Best Defense
银杯

取得条件：不使用防御完成一场战斗

Insult to Injury
银杯

取得条件：只使用返技或终结技完成一场战斗

奖杯说明：用返技把对手的体力耗完，再用QTE将其解决，找Soda Pop就对了。



INFORMATION | FEATURE | EXPRESS | GUIDE

杯具！JRPG质量屡创新低！洗具！奖杯质量节节高升！

文 3.2 编 胜负师 美编 chisun

《最后的反抗》近来颇受奖杯迷关注，只需 8 至 10 小时即可取得白金的 RPG 游戏，真的很难用“洗具”或“杯具”来形容！游戏在日本发售采用了少有的英语配音，日文字幕方式，这点或许连日本人都很不习惯。从本作的人设及配音可以看出，日本一将游戏的受众面定在了欧美，所以游戏相对简单，没有分支，没有任何的解谜要素，单一的剧情发展模式乏善可陈，仿佛是在玩上世纪的 RPG。战斗的平衡性做的也不好，当拿到每回合回复一定量 CP 值的魔法后，游戏中的魔法攻击系统就失去了存在的意义，只需单调的使用攻击／刻印，即便是面对 BOSS 战，也如同切菜。说了游戏那么多缺点，对于奖杯迷来说这游戏绝对是福音，不单单 8 小时即可取得白金，游戏的奖杯质量不是一般般的高，而且日文版与英文版还能分别拿到 2 个白金，只需花十几个小时 2 白金 18 金杯的诱惑力，那可不是一般的大啊！

最后的反抗	日本一	角色扮演
PS3 Last Rebellion		日版
2010年1月28日	1人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁及以上

奖杯总数	19	铜杯	2	银杯	7	金杯	9	白金	1	奖杯难度	D

[角色介绍]

游戏中玩家可以使用的角色只有 2 名，分别是男主角ナイン (Nine) 和女主角アイシヤ (Aisha)。两位主角在游戏中共享一个生命，因此 HP、MP、CP 以及等级都是共通的，无论在地图中还是战斗中都两人都无法同时存在，只能单人行动。在地图中使用男主角时，MP 会慢慢回复，而使用女主角时，则 HP 会慢慢回复，玩家可以按下□键随时切换当前所使用角色。在战斗中男主角更擅长物理攻击，同样物理防御力也较高；而女主角则擅长魔法攻击，同样魔法防御力也较高。

[战斗系统]

CP值：战斗中的行动点数，使用“攻击／刻印”、“封魂”、“磨吸”都需要消耗CP值，CP值每个回合都会自动回复一定数量，使用CP回复魔法也可以回复CP值。

攻击／刻印：每个敌人身上都有5到10个可攻击部位，玩家选择攻击这些部位的先后的顺序（每攻击一个部位需要消耗1点CP值）将直接影响到物理攻击的伤害输出及留在该部位上的刻印效果，会以X1、X2、X3、X4、X5表示出来，倍数越高所造成的物理伤害就越大，刻印效果也就越好，如果攻击该部位的顺序正确，屏幕上还会会出现“BINGO”字样。可以说在战斗中寻找到敌人各部位的正确攻击顺序是本作战斗系统的绝对核心。例：玩家在游戏中面对的首个敌人オーク マシナリー，它一共有头、左角、右角、左肩、右肩、左手、右手、胸、左脚、右脚10个可攻击部位，玩家可以先试探性的选择攻击这10个部位的顺序，按下“L1”键可以将已确定好的攻击顺序保存下来，在之后的战斗中按下“R1”键就可以直接呼出之前已保存好的攻击顺序，省去了玩家每次战斗都要选择顺序的麻烦。如果玩家选择攻击某部位的顺序是正确的，该部位的顺序号便会显示出来，玩家可以再针对“？”调整攻击顺序。

刻印魔法：必须先在怪物身上留下刻印后，才能对怪物造成伤害的魔法，魔法的攻击效果由使用的魔法等级、刻印倍数、与怪物间的属性相克所决定，在游戏前期CP值比较紧张的情况下，可以广泛使用，到了游戏中后期，随着可以使用的刻印魔法及敌人种类的增多，一一尝试魔法与怪物之间的属性相克的关系，反而严重影响了伤害输出，不如直接用正确的顺序“攻击／刻印”来得有效率。由于游戏平衡性的问题，到了中后期只要稍微练一下级，使用“攻击／刻印”即可轻松解决绝大部分敌人，尤其是在获得回复CP的魔法后，使得刻印魔法完全成为了鸡肋。战神BOSS后可以得到一定数量的アリア的魔法纸，可以用来提升魔法等级。

强化魔法：可以在地图上或战斗中使用魔化，主要为两位主角添加各种辅助及回复效果、玩家可以在地图中事先使用各种强化魔化，这样在进入战斗后便可附带着各种辅助效果直接开战。强化魔法同样可以通过アリア的魔法纸来提升魔法等级，建议玩家用强化魔法一直保持着攻击力提升与每回合回复一定量CP值的状态。

封魂（Seal）：女主角所特有的能力，游戏中所有的怪物都使不死之身，所以即使受到攻击被打倒后，经过2–3个回合后仍会以满血状态复活，所以要趁怪物被打倒的时候使用“封魂”将怪物封印，还能吸取怪物部分体力回复HP，每封印一个怪物需要1点CP值。注：每次战斗都必须以“封魂”结束，很容易使玩家感到厌倦。

磨吸（Absorb）：男主角所特有的能力，在怪物被打倒后，可以利用此技能吸取怪物部分MP，每吸取一个怪物需要1点CP值。

[基本流程]

1 在Aldelamin Palace（アルデラミン宫殿）完成教学模式战斗及两场强制战斗后来到Ullr City（ウル街），前往地图右上角的Belzed Factory Ruins（バルノゼルド工厂迹），地图中的蓝色宝箱为回复系道具，红色宝箱为刻印或强化魔

法。进入工厂后可以在左侧发现石碑状的传送石。来到工厂深处，迎来游戏中的第一场BOSS战：恨み抱きし者（Grudge Holder），在BOSS战前最好在先将等级提升至5级，并使用强化魔法提升物理及魔法的攻击力与防御力，将冰魔法提升到5级交给女主角使用。开战后，男主角使用刻印攻击，保证刻印倍数，女主角用5级冰魔法狂轰，即可轻松战胜。战胜BOSS后，在迷宫深处，发现一个小女孩倒在地上，上前调查后触发剧情，自动回到Aldelamin Palace（アルデラミン宫殿）。

注：传送石用于连接Vamino Room（ヴァミノーゼルの部屋），每个区域都会有一块传送石，发现后就要传送一次，Vamino Room（ヴァミノーゼルの部屋）内的传送门才能被解开。

2 下一个目的地是经由Ullr City（ウル街）到达Loki's Wasteland（ロキの荒野）的Henil Cavern（ヘイニル洞窟）。在Loki's Wasteland（ロキの荒野）有每回合回复一定量CP值的魔法宝箱，非常重要！一定要拿！在洞的深处遇到2个机器人挡住了去路，BOSS战：ブルベザークΔ（Bullvezark Δ）与ブルベザークΣ（Bullvezark Σ），战胜后发生剧情，继续BOSS战：ニーズヘッグ（Nidhogg）。战胜BOSS后记得回收宝箱，其中只需1把钥匙打开的宝箱内为剧情道具。

3 回到Loki's Wasteland（ロキの荒野），前往地图左上角的Hnoss Range（フノス山地），在半山腰遇到BOSS战：トロール（Troll），战胜后来到Forseti Citadel（フォルセティ要塞），要塞内的红色发光地面只有女主角能通过，蓝色发光地面则只有男主角，绿色的发光地面2人都能通过，主要是给玩家切换2人来通过不同颜色的地面。来到要塞深处遇到BOSS战：ヴァンドレッグ（Vandred）。战胜BOSS后的宝箱内有トゥルーサイト（Ture Sight）魔法，一定要拿！

4 从Forseti Citadel（フォルセティ要塞）出来一路往Tyr Forest（テュール森林）前行，经过Tyr Forest（テュール森林）后来到Dellingr Ruins（デリング遗迹）。在遗迹深处迎来BOSS战：セフィー（Sephi）。

5 接下来我们要去的是Ullr City（ウル街）的Tower of Freya（フレイヤの塔），这座塔一共有十层，二至十层分别需要对应的圣水解开封印才能继续前进。圣水被存放在各地的隐藏宝箱里，这里我们就需要用到之前获得的トゥルーサイト（Ture Sight）魔法将散落在各地的隐藏宝箱一一找到。トゥルーサイト（Ture Sight）魔法可以让玩家看到平时看不到的宝箱与敌人，隐藏宝箱就在由红色激光与棍子围起来的结界内，每个区域都有一个，位置非常明显。在第十层一跃而下后，迎来BOSS战：グリフォン（Griffon）。

2层	Ullr City（ウル街）	テレストの圣水（Telest Water）
3层	Belzed Factory Ruins（バルノゼルド工厂迹）	フェーベの圣水（Phoebe Water）
4层	Loki's Wasteland（ロキの荒野）	エーギルの圣水（Aegil Water）
5层	Henil Cavern（ヘイニル洞窟）	ミマスの圣水（Mimas Water）
6层	Hnoss Range（フノス山地）	ダフニスの圣水Dafnis Water）
7层	Forseti Citadel（フォルセティ要塞）	ハティの圣水（Hati Water）
8层	Tyr Forest（テュール森林）	ユミルの圣水（Ymir Water）
9层	Dellingr Ruins（デリング遗迹）	グレイブの圣水Grape Water）
10层	Aldelamin Palace（アルデラミン宫殿）	ナルヴィの（圣水Narvi Water）

6 由Loki's Wasteland（ロキの荒野）来到Geansar Shrine（ギアンサル神殿），在Geansar Shrine（ギアンサル神殿）内可以找到最后一块传送石，在所有传送门都被解开的情况下，传送到Vamino Room（ヴァミノーゼルの部屋）后，可以解开最后一扇传送门，里面是8个隐藏BOSS的决战场，不过建议玩家先将神殿内的BOSS解决掉，提升一下等级在来对付这8个隐藏BOSS。在神殿深处迎来连续BOSS战：アルフレッド（Alfred）及百目（Eyes of Argos）。战胜后玩家就可以去解决8个隐藏BOSS了，在Vamino Room（ヴァミノーゼルの部屋）内，操纵男主角进入决战场的话，遇到的BOSS是プリニー（Peinny）1至4号，而操纵女主角进入决战场的话，遇到的BOSS则是みかん（Orange）1至4号。

7 玩家回到Aldelamin Palace（アルデラミン宫殿），即可迎战最终BOSSアーゼルライド（Arzelide），在战胜了8个强力隐藏BOSS后，等级应该有50多级了，战胜最终BOSS，就如砍瓜切菜般简单。

コンプリート
Flawless Demon 白金
取得条件：解锁其他所有奖杯

みかんIII击破
Kind of cute, I guess... 金杯
取得条件：在决战场击战胜隐藏BOSSかんIII（Orange 3）

プリニーIV击破
Fine. dood. we're outta here! 金杯
取得条件：在决战场战胜隐藏BOSSプリニーIV（Peinny 4）

みかんII击破
Is it hiding something? 金杯
取得条件：在决战场战胜隐藏BOSSみかんII（Orange 2）

プリニーIII击破
We don't have any money, dood... 金杯
取得条件：在决战场战胜隐藏BOSSプリニーIII（Peinny 3）

みかんI击破
What is this thing? 金杯
取得条件：在决战场战胜隐藏BOSSみかんI（Orange 1）

プリニーII击破
Dood. give us a break! 金杯
取得条件：在决战场战胜隐藏BOSSプリニーII（Peinny 2）

アーゼルライド击破
And so the curtain falls... 金杯
取得条件：战胜最终BOSSアーゼルライド（Arzelide）

プリニーI击破
How'd we get here, dood? 金杯
取得条件：在决战场战胜隐藏BOSSプリニーI（Peinny 1）

百目击破
Stopped the failed experiment 银杯
取得条件：战胜BOSS百目（Eyes of Argos）

みかんIV击破
Well, they're dead now. 金杯
取得条件：在决战场战胜隐藏BOSSみかんIV（Orange 4）

アルフレッド击破
Revenge at last... 银杯
取得条件：战胜BOSSアルフレッド（Alfred）

グリフォン击破

They're oversized chickens, really 银杯

取得条件： 战胜BOSSグリフォン（Griffon）

セフィー击破

Congrats: you beat a little girl 银杯

取得条件： 战胜BOSSセフィー（Sephi）

ヴァンドレッグ击破

Hmm... It's no Gandum. 银杯

取得条件： 战胜BOSSヴァンドレッグ（Vandred）

トロール击破

Help an older Blade 银杯

取得条件： 战胜BOSSトロール（Troll）

ニーズヘッグ击破

Dragon Slayer 银杯

取得条件： 战胜BOSSニーズヘッグ（Nidhogg）

ブルベザーク击破

Machine Dismantler 铜杯

取得条件： 战胜BOSSブルベザークΔ（Bullvezark Δ）与ブルベザークΣ（Bullvezark Σ）

恨み抱きし者击破

Avenge the Sealers! 铜杯

取得条件： 战胜BOSS恨み抱きし者（Grudge Holder）

[敌人攻击顺序列表]

以下列出绝大部分敌人的攻击顺序表，序号空着的是需要トゥルーサイト（Ture Sight）魔法才能看到的敌人，游戏中几乎没什么机会碰到。

序号	日文名	英文名	攻击顺序
1	ファントム	Phantom	5–1–2–3–4–6
2	彷徨える魂	Lost Soul	5–1–2–3–4–6
3	泣き叫ぶ魂	Crying Soul	5–1–2–3–4–6
4			
5	ア・ブブ	A'BuBu	7–1–2–5–6–3–4
6	ブブ	BuBu	7–3–4–1–2–5–6
7	サイクロプス	Cyclops	7–5–6–4–3–1–2
8			
9	レッドジェル	Red Gello	6–4–5–1–2–3
10	ブルージェル	Blue Gello	6–1–2–3–4–5
11	イエロージェル	Yellow Gello	1–5–6–2–4–3
12			
13	イビルスピリット	Evil Spirit	1–4–2–5–3–6
14	デーモンソウル	Demon Soul	6–3–4–1–2–5
15	イーグ	Yeeg	1–8–9–2–3–6–4–5–7
16	コーポラルイーグ	Corporal Yeeg	9–5–6–7–8–4–2–3–1
17	サージェントイーグ	Sergeant Yeeg	9–1–2–3–4–8–5–6–7
18			
19	リザード	Lizard	1–2–3–6–7–4–5–8
20	バーリザード	Bar Lizard	7–5–6–1–2–3–4–8
21	ポイズンリザード	Poison Lizard	8–4–5–1–2–6–7–3
22	レイジプリン	Rage Pudding	1–5–6–2–3–4
23	フレイムプリン	Flame Pudding	5–1–2–6–3–4
24	イーグオフィサー	Yeeg Officer	8–1–2–6–7–9–3–4–5
25	イーグコマンダー	Yeeg Commander	8–1–2–3–4–9–5–6–7
26	レッドスキンク	Red Skink	8–1–2–5–6–3–4–7
27	イエロースキンク	Yellow Skink	1–2–3–5–6–7–8–4
28			
29	ブロウクンパペット	Broken Puppet	1–2–3–6–7–8–9–4–5
30	マッドパペット	Mad Puppet	5–1–2–3–4–6–7–8–9
31	カーズドパペット	Curse Puppet	9–3–4–1–2–5–6–7–8
32	ペティトロール	Petite Troll	9–7–8–3–4–5–6–1–2
33	ブレイブトロール	Brave Troll	7–1–2–5–6–3–4–8–9
34	カニングトロール	Cunning Troll	3–1–2–4–5–6–7–8–9
35			
36	ワーウルフ	Werewolf	7–1–2–8–9–3–4–5–6
37	リカントマン	Lecantman	1–2–3–7–8–4–5–6–9
38	ウルヴィヘジン	Wulvhejin	9–8–7–6–5–4–3–2–1
39			
40	キラートロール	Killer Troll	5–6–7–3–4–1–2–8–9
41	マッドトロール	Mad Troll	9–7–8–5–6–3–4–1–2
42	モリースプラウト	Molly Sprout	4–3–1–2–5–6–7–8
43	モリー	Molly	5–6–7–8–3–4–1–2
44			
45			
46	バジリスク	Basilisk	3–5–6–1–2–7–8–4
47	サラマンダー	Salamander	5–1–2–6–7–3–4–8
48	ファロシャスチキン	Fierce Poultry	4–5–6–7–1–2–3–8–9
49	コカトリス	Cockatrice	9–8–6–7–1–3–2–4–5
50	サンダーバード	Thunderbird	2–1–6–7–3–4–5–8–9
51	ガルーダ	Garuda	1–9–2–3–8–7–6–4–5
52	ヴェパル	Vepal	1–5–6–2–3–4
53	ベルヴァデメテル	Velvademeter	3–4–5–2–6–1
54	ヴェパルヘラ	Vapalhella	4–5–6–3–2–1
55			
56	ホビット	Hobbit	7–3–4–1–2–5–6
57	ホビットバロン	Hobbit Baron	1–4–5–2–3–6–7
58	ホビットデューク	Hobbit Marquis	3–6–7–2–1–4–5
59			
60			
61	ストレンジウィード	Strange Weed	8–7–6–1–2–5–3–4
62	フィアグラース	Fiaglaze	1–3–2–5–6–4–7–8
63	カニバルブルーム	Cannibal Broom	1–4–6–2–3–5–7–8
64	ヴェパルアテナ	Vepal Athena	1–5–6–2–4–3
65	ヴェパルキュベレー	Vepal Kubaba	1–4–5–2–3–6
66	オークソルジャー	Orc Solider	10–1–2–7–8–5–6–9–3–4
67	オークマジシャン	Orc Magician	7–5–6–9–10–1–2–8–3–4
68	オークナイト	Orc Knight	10–1–2–3–4–5–6–9–7–8
69	プリニーⅠ	Peinny 1	9–1–4–5–2–3–10–6–7–8
70	プリニーⅡ	Peinny 2	10–1–6–7–2–3–4–5–8–9
71	プリニーⅢ	Peinny 3	4–1–5–6–9–10–7–8–2–3
72	プリニーⅣ	Peinny 4	2–1–7–8–9–10–3–4–5–6
73	みかんⅠ	Orange 1	6–4–5–1–2–3
74	みかんⅡ	Orange 2	6–1–2–3–4–5
75	みかんⅢ	Orange 3	3–5–6–1–4–2
76	みかんⅣ	Orange 4	6–1–2–5–4–3

BOSS战及强制战斗

序号	日文名	英文名	攻击顺序
1	オーク マシナリー	Orc Mercenary	1–2–3–8–9–4–5–10–6–7
2	アルフレッド	Alfred	2–1–7–5–6–3–4
3	ガーディアンジェル	Guardiangel	3–1–2–6–4–5
4	恨み抱きし者	Grudge Holder	7–1–4–5–2–3–6
5	ブルベザークΔ	Bullvezark Δ	9–7–8–5–6–3–4–1–2
6	ブルベザークΣ	Bullvezark Σ	5–3–4–6–7–1–2–8–9
7	ニーズヘッグ	Nidhogg	6–1–2–7–8–3–4–9–10–5
8	トロール	Troll	9–3–4–7–8–1–2–5–6
9	ヴァンドレッグ	Vandred	3–2--1–4–5–9–10–6–7–8
10	セフィー	Sephi	1–7–8–2–3–4–5–6
11	グリフォン	Griffon	10–1–9–5–6–3–4–7–8–2
12	アルフレッド	Alfred	6–1–7–2–3–4–5
13	百目	Eyes of Argos	9–10–1–4–5–2–3–6–7–8
14	アーゼルライド	Arzelide	5–1–2–3–4–6

披着卡片对战外衣的动作游戏

爆丸是由 SEGA TOY 推出的一种对战卡片与变形玩具相结合的游戏产品，规则简单易上手。此类产品推广一般都会依靠广告式的动画，爆丸也不例外，而本作就是基于动画和爆丸游戏规则改编而成的游戏版本，因为是 Activision 发行的，所以本作没有日版，角色的英文配音比较雷。本作并不是使用动画版的主角，而是由玩家自创一名角色开始游戏，属性的选择比较自由，规则的改变也更适合游戏化。虽然貌似卡牌游戏，但却十分强调动作性，官方也将其分在动作游戏类似中，这在次世代的类型游戏中是非常罕见的。除了原作粉丝和奖杯迷，喜欢尝试新类型游戏的玩家也可一试。

文 胜负师 美编 chisun

爆丸战士		Activision	动作
PS3	BAKUGAN Battle Brawlers		美版
	2009年10月20日	1～4人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

奖杯总数	57	铜杯	52	银杯	2	金杯	2	白金	1	奖杯难度	C

爆丸大师速成

爆丸的玩法并不复杂，首先在场地中设置闸门卡（GATE CARD），闸门卡上的数字表示为该属性的爆丸增加的力量值，双方的爆丸只有停留在闸门卡上时才开始交战，胜者相当于赢得闸门卡，先赢三局者获得比赛的胜利，1 对 1 和 4 人混战均是如此，而 2 对 2 组队战则是一方先赢三局者获胜。同一玩家的两个爆丸停在一张闸门卡上时也算胜一局，但 2 对 2 时自己与队友的爆丸则不能停在一张卡上。爆丸发射后可按住 R2，并利用六轴体感功能来控制爆丸的移动，但有能量限制，取得场地中的道具可让战局变得有利。但如果爆丸停在闸门卡以外的地方或掉出场外，那取得的道具就都无效了。战斗以三种迷你游戏的形式展开，爆丸自身的力量值 + 闸门卡效果 + 能力卡效果 + 迷你游戏得分，力量值高的一方即为胜利者。具体细节可在实际游戏中慢慢摸索。

至于白金的取得流程先进行故事模式，注意！千万不要将主角的属性设为光属性（HAOS），个人推荐火属性或暗属性。因为最终决战场地为暗属性，会让光属性处于劣势，难度激增，在最终 BOSS 处卡住就太冤了。至于平时的战斗，以场地属性决定手中的爆丸与卡片配置，比如水属性场地，就选择水属性的爆丸与卡片，这样在迷你游戏中会有得分加成，而火属性在水属性场地中得分会减少。同样的相克情况还有风与土，光与暗。只要有地形加成，那战斗难度就会下降不少。而公园的野试合，玩家是可以选择对手和场地的，比如对手是暗属性时，就组一套光属性爆丸与卡片，再选光属性场地，对手会死得很惨。利用这一原则，胜率可以达到 90% 以上！

《爆丸战士》虽然难度比较低，不过白金步骤分为故事模式通关、刷钱、刷比赛场次，有一些心得，但没有太多捷径，因此 20 小时左右还是需要的。在没有特殊需要时，可跳过其他选手发射爆丸时的操作，以节省时间。

Bakugan Emperor
白金

取得条件： 取得除此之外的所有奖杯

Rookie
铜杯

取得条件： 在故事模式中完成模学部分

Beginner
铜杯

取得条件： 在故事模式的Neo Challengers Tournament比赛中获胜

Intermediate
铜杯

取得条件： 在故事模式的Supreme Tag Team Tournament比赛中获胜

Advanced
铜杯

取得条件： 在故事模式的Brave Battlers Tournament比赛中获胜

Bakugan Pro
铜杯

取得条件： 在故事模式的Maximum Power Tournament比赛中获胜

Bakugan Master
铜杯

取得条件： 在故事模式的Bakugan Master Cup Tournament比赛中获胜

Bakugan King
铜杯

取得条件： 在故事模式的Ultimate Battle Tournament比赛中获胜

奖杯说明：以上比赛为故事模式的主线比赛，相关奖杯为通关过程中必得的剧情奖杯。

Challenger
铜杯

取得条件： 世界排名进入前500位

Contender
铜杯

取得条件： 世界排名进入前100位

Elite
铜杯

取得条件： 世界排名进入前10位

Best of the Best
金杯

取得条件： 世界排名第1位

奖杯说明： 故事模式通关时即可取得所有排名相关奖杯。

Wealthy
铜杯

取得条件： 在故事模式中取得1万点排名点数

Extremely Wealthy
铜杯

取得条件： 在故事模式中取得5万点排名点数

奖杯说明： 游戏过程中自然取得。

Customer
铜杯

取得条件： 在商店中任意消费一次

Patron
铜杯

取得条件： 在商店中累计消费3万点以上的爆丸点数

奖杯说明： 爆丸点数相当于金钱，通过比赛和野试合均可取得。因为取得白金的必要条件是把商店所有的东西都搬空，所以花3万块钱仅仅是个开始。

Miracle Shot
铜杯

取得条件： 一次发射取得10个力量上升道具

奖杯说明： 各属性场地中会有各种道具，位置是固定的，力量上升道具是一种画有字母G的牌子，在场地中分布最多，银色牌子可增加爆丸10点力量值，金色牌子加50点，但只有在爆丸踏上闸门卡时增加的力量值才会生效。以最先遇到的水属性场地为例，通过进入两侧水道，再加上喷水弹跳，可以很轻松地取得10个以上的G牌子。其实只要对地型和机关熟悉，每个场地都可以达成条件。

Ultra Shot
铜杯

取得条件：一次发射取得3张特效卡
奖杯说明：特效卡在爆丸踏上闸门卡后自动生效，其效果有干扰对手下一次的攻击，或是给自身提供防御等辅助效果。其中让画面扭曲的干扰性最大，而防护罩和隐形的防御效果都比较实用。特效卡一个回合只有一张能起效，以最后取得的为准。至于一次发射取得3张以上的能力卡，和上一个奖杯的窍门差不多，在熟悉地形的情况下，多注意特效卡的位置以及设法触及可到达此位置的机关，多试几次就可以了。

Great Shot
铜杯

取得条件：一次发射取得3个战斗道具
奖杯说明：战斗道具只能在战斗中使用，按△键来发动，可选择发动时机。比起能力卡，战斗道具左右战局的效果更加直接，不仅加速我方力量取得，以及让对手暂停之类的道具，还有令双方力量值对调这种极其无赖的道具，足可扭转乾坤。战斗道具存在于悬在半空的水晶中，可瞄准后用POWER SHOT发射爆丸来取得。不过因为奖杯要求是取得三个，所以要多利用能把爆丸弹高的机关，制造撞击水晶的机会，这比其他几个奖杯的难度要高一些，还要一句话——多试。另外，战斗道具只能持有一个，后面取得的不会把先前取得的替代掉，不想要的道具可以在战斗最后几秒把它用掉。

Amazing Shot
铜杯

取得条件：一次发射取得3个能量回复道具
奖杯说明：回复道具可以回复能量，增加爆丸的可操控时间。和特效卡一样，此类道具分布在地面或空中台平上，所以取得难度不大。

Smashing Shot
铜杯

取得条件：打破一个战场上的障碍物

The Whole Gang's Here
铜杯

取得条件：在公园中解锁所有的角色

奖杯说明：必须将故事模式通关才能解锁全部角色

Where Will I Put Them All?
铜杯

取得条件：收集游戏中所有的爆丸
奖杯说明：各属性的爆丸会随流程在商店中逐步增加，但最强力、价格最高的几种需要在公园中出现相关挑战要求之后，以1对1形式打败特定的对手才会在商店中开启。注意查看要求是否有更新。

Full Deck
铜杯

取得条件：收集游戏中所有的闸门卡
奖杯说明：同样的，部分与高性能爆丸相对应的强力闸门卡要在公园完成1对1挑战后才能在商店里购买。注意，如果最后发现还差一两张卡，那就需要在通关后打几场不同规则的锦标赛，因为要刷钱和比赛场次，可以顺便开启。

Loaded Deck
铜杯

取得条件：收集游戏中所有的能力卡
奖杯说明：爆丸、闸门卡、能力卡都要在通关之后且完成公园各项1对1挑战才可能买齐。全部买齐需要大量金钱，这里介绍一种快速赚钱法，就是在最终决战时退回菜单画面，再进入比赛时，需要再打一次决战前的那场比赛，胜利后可以得到25万，进入决战时再次退出，每次只打一场比赛就能多拿25万。一般来说，刷四次就够了，可在完成各类型比赛20场的奖杯之前买齐所有物品，多出来的钱就用来升级爆丸，让战斗变得更轻松。

Explorer
铜杯

取得条件：在公园中解锁所有的场地
奖杯说明：故事模式通关即可。

Domination
银杯

取得条件：在故事模式中打败过所有的角色
奖杯说明：游戏流程中可自然取得。

Through Their Eyes
铜杯

取得条件：在竞技场模式中使用过每一个角色
奖杯说明：全角色需要在故事模式通关后才会开启，此奖杯可放在冲白金阶段取得。注意，使用过的角色只认1P，且必须完成比赛，中途退出是不行的，16个角色最少要打16场。最快的方法是用双手柄，1对1，1P采用两个爆丸站在一张闸门卡上的方法来取胜，2P则故意把爆丸扔沟里，完全不用发生战斗，不到3分钟就能打完一局，一小时内解决这一奖杯。

Tourist
铜杯

取得条件：在竞技场模式中选择过每一个场地
奖杯说明：在完成上一个奖杯的过程中分别选择各场地即可。

Grand Battle Brawler
铜杯

取得条件：在故事模式中赢15场1对1比赛

Reliable Battle Braweler
铜杯

取得条件：在故事模式中赢20场2对2组队战

Mighty Battle Brawler
铜杯

取得条件：在故事模式中赢20场4人混战
奖杯说明：1对1比赛在故事模式中发生最多，加上还有公园里的挑战，基本上不用另外刷。而另外两种赛制可在通关后，参加锦标赛来刷，一个锦标赛有5场比赛，而且还可以顺便刷些钱。

Steering Ace
铜杯

取得条件：连续控制爆丸超过10秒
奖杯说明：在能量回复道具附近进行控制，能量耗尽前就加个道具，非常容易。

Subterra Smasher
铜杯

取得条件：使用土属性特殊发射并赢一局战斗

Pyrus Striker
铜杯

取得条件：使用火属性特殊发射并赢一局战斗

Haos Light-Bringer
铜杯

取得条件：使用光属性特殊发射并赢一局战斗

Ventus Stormer
铜杯

取得条件：使用风属性特殊发射并赢一局战斗

Darkus Phantom
铜杯

取得条件：使用暗属性特殊发射并赢一局战斗

Aquos Spiraler
铜杯

取得条件：使用水属性特殊发射并赢一局战斗
取得条件：想要使用特殊发射，首先要花钱将自己所装备的爆丸升至

5级，在比赛中每次轮到我方行动时，必杀槽就会上升，升满后就可以使用特殊发射了。尽量在与自己所使用的爆丸属性相同的场地中进行比赛，这样的话必杀槽上升速度会比较快。注意奖杯要求是使用特殊发射后还要赢一局战斗，因此特殊发射就需要对手的爆丸在闸门卡上时再使用。

Shaking Master

铜杯

取得条件： 连赢五局Shaking Battles

Shaking Guru

铜杯

取得条件： 连赢五局3级的Shaking Battle

取得条件： Shaking Battle的操作方法是晃动手柄，1级时就是单纯地晃手柄，最好是用右手来摇动；2级时看到大红叉标记时就要停止晃动，不然会倒扣力量值；3级时要根据提示上下或左右方向摇动手柄，方向错误会扣分。3级的战斗必须是对手为HARD时才会出现，在故事模式中后期，对手基本上都是HARD级别的，只要确保连胜，就能取得相应奖杯。

Shooting Master

铜杯

取得条件： 连赢五局Shooting Battle

Shooting Guru

铜杯

取得条件： 连赢五局3级的Shooting Battle

取得条件： Shooting Battle的基本玩法是这样的，八个方向会出现8个圆球，球上会有各种属性标记，玩家需要用左摇杆的方向配合R2键射击，打破与自己的爆丸属性相同的圆球，这样才能得高分，连续基中相同属性圆球还有额外加分。1级时的规则与基本玩法描述基本相同；2级时增加一种写有“爆”字的圆球，击中它可以消去画面中一部分的圆球，并取得不少的分数；3级时“爆”球可以消去所有圆球，得分也更多。Shooting的玩法不难，但是3级战斗如果对手与你是同属性的话，那难度会比不同属性时高出不少，对手会抢同属性球，让你得分减少或失误击中别的球，让附加分中断。因此，与同属性对手作战时，最好基础力量值就能高于对手，并有战斗道具配合，以确保不败。

Timing Master

铜杯

取得条件： 连赢五局Timing Battle

Timing Guru

铜杯

取得条件： 连赢五局3级的Timing Battle

取得条件： 类似于音乐游戏的操作，1级时只要按□键；2级时会出现□和×两排符号；3级时会增加第三排的晃手柄指令。连续按对指令会有额外的附加分，而这种战斗方式在有领先优势的情况下也是最不容易让对手逆转的。由于指令速度很慢，就算是音乐游戏苦手的玩家只要稍加练习便可掌握。

Battle Professional

金杯

取得条件： 连赢十张闸门卡

奖杯说明： 赢三张闸门卡就赢得了一场比赛，也就是说要在对手一局不胜的情况下连赢三场半比赛，同时也不能让对手以Double Stand或Stay的方式赢得闸门卡。一般来说，在游戏初期不经意间就能取得这个金杯。

Sphere Attack Student

铜杯

取得条件： 完成1次Sphere Attack或Critical KO shot

Sphere Attack Master

铜杯

取得条件： 完成10次Sphere Attack或Critical KO shot

Sphere Attack Sensei

铜杯

取得条件： 完成20次Sphere Attack或Critical KO shot

取得条件： 前一种是在对手的爆丸站在闸门卡上时，用POWER SHOT或特殊发射直接攻击对手的爆丸，造成伤害的情况。瞄准对手中间偏下的位置命中率更高，对手有防护罩时攻击无效。至于后一种，是直接把对手的爆丸轰杀的情况，我拿到白金时也没有出现过一次，所以请各位不必在意。

Ventus Master

铜杯

取得条件： 使用风属性爆丸赢20局战斗

Darkus Master

铜杯

取得条件： 使用暗属性爆丸赢20局战斗

Aquos Master

铜杯

取得条件： 使用水属性爆丸赢20局战斗

Haos Master

铜杯

取得条件： 使用光属性爆丸赢20局战斗

Pyrus Master

铜杯

取得条件： 使用火属性爆丸赢20局战斗

Subterra Master

铜杯

取得条件： 使用土属性爆丸赢20局战斗

取得条件： 一场比赛可以赢两到三场战斗，10场以内可解决一个属性奖杯。由于基本战术是配合场地属性购入并装备相应的爆丸，因此在通关时，这部分将杯可自然取得一部分，如有遗漏，可在刷各类型比赛场次的奖杯时补完。

Stand Your Ground

铜杯

取得条件： 完成20次Double Stand

奖杯说明： 就是我方的两个爆丸站在同一张闸门卡上，就算直接获胜一局。这个奖杯基本上可以自然取得，没有太多需要特别注意的地方。

Staying Power

铜杯

取得条件： 完成5次Stay

取得条件： 要达成Stay，就需要在三张不同的闸门卡上站上三个我方的爆丸，在下一回合时，可将任意一个爆丸设为Stay状态，如果在下一回合，对手没有与之发生战斗，那么之后的回合中，Stay状态的爆丸便可不战而胜，赢得一张闸门卡。这种情况在正常的游戏过程中不易出现，最好是在游戏初期的无属性场地中与EASY难度的对手刷一下，在对手发射时进行干扰，让对手的爆丸无法停在闸门卡上，这样才有可能实现Stay。5次达成之后，就不必想着利用Stay来取胜了，在后期的战斗中不太现实。

用连发手柄和纸笔赢取白金的另类拳皇

去年推出的《格斗之王XII》可算是系列中劣评比较集中的一作，角色形象的全面改变让老玩家很难接受，背景精细可人物还是马赛克，新系统的存在感薄弱，最要命的是一款以自由组队、角色丰富为特色的游戏，居然可选角色只有22个，删去了大半经典角色，连招牌角色不知火舞都没有，而且游戏中没有最终BOSS，这对于一款格斗游戏来说也是不可思议的，实在是半成品到了极点！如果你不是"《KOF》系列"每作必玩的铁杆，那么对本作的追求可以改为取得白金，另外目前全新游戏只有100元人民币的白菜价，也勉强算是一个选择的理由。

文 胜负师 美编 chisun

格斗之王XII	SNK Playmore	格斗
PS3 THE KING OF FIGHTERS XII		美版
2009年7月24日	1～2人	59.99美元
对应专用抢答器		对应玩家年龄：13岁以上

奖杯总数	铜杯	银杯	金杯	白金	奖杯难度
51	42	5	3	1	B

[刷与记的考验]

《KOF XII》的奖杯设计可以用简单粗暴来形容，并没有条件隐晦的奖杯，技术含量也不高，以此为标准的话，奖杯难度只能算是C。但我考验再三，还是把难度定为B比较恰当，因为方法虽然简单，但过程却漫长而又麻烦。白金两大难关，第一个是是网战，虽然对胜利数的要求低，但对总场次的要求却高达1400场，加上本作又算不得什么精彩的对战游戏，再有耐心的玩家最后都会采取无脑狂刷的方式来节省时间；第二个难点是Perfect Fighter这个奖杯，也就是"用所有角色打败过所有角色"，这是一个足可载入史册的诡异奖杯，玩家必须拿上纸笔或是在电脑上建个表格仔细记录，整个过程会无聊是难免的。总之，本作的白金属于耐心而又细心的玩家。

King of Fighters 白金
取得条件： 取得除此之外的所有奖杯

Warrior 铜杯
取得条件： 在线对战赢5场比赛

Gladiator 铜杯
取得条件： 在线对战赢25场比赛

Hero 银杯
取得条件： 在线对战赢50场比赛

Legend 金杯
取得条件： 在线对战赢100场比赛

Rookie 铜杯
取得条件： 完成10场在线对战比赛

Veteran 铜杯
取得条件： 完成30场在线对战比赛

Champ 铜杯
取得条件： 完成100场在线对战比赛

Master 银杯
取得条件： 完成300场在线对战比赛
奖杯说明： 以上只是一部分的在线对战奖杯，请注意最后一个奖杯RANK SSS，在达成条件时，所有在线奖杯均可收入囊中。

Striker 铜杯
取得条件： 在对战或在线对战模式中完成10次COUNTER攻击

Sniper 铜杯
取得条件： 在对战或在线对战模式中完成30次COUNTER攻击

Razor Edge 银杯
取得条件： 在对战或在线对战模式中完成50次COUNTER攻击

Bull Fighter 铜杯
取得条件： 在对战或在线对战模式中完成10次CRITICAL COUNTER攻击
奖杯说明： CRITICAL COUNTER攻击是游戏中的新系统，在反击槽蓄满时将对手打成COUNTER状态就能发动，可以有数秒时间对对手进入自由组合式的攻击。以上4个COUNTER相关奖杯都可以在刷网战奖杯的过程中自然取得，因此不必太在意。

Slow Starter 铜杯
取得条件： 街机模式通关时间在10分钟以内

Speed Star 铜杯
取得条件： 街机模式通关时间在8分钟以内

Cannonball 铜杯
取得条件： 街机模式通关时间在6分钟以内

Lightning 银杯
取得条件： 街机模式通关时间在4分钟以内

Speed King 金杯
取得条件： 街机模式通关时间在3分30秒以内
奖杯说明： 3分30秒内通街机模式是游戏中惟一一个对技术有一定要求的奖杯。街机模式一共5关，没有最终BOSS，要打15个对手，时间限制是210秒，也就是说平均每个对手用时不能超过14秒！还是比较苛刻的。首先把游戏难度调到最低，降低电脑的AI，之后选择普通必杀技速度快、威力高的角色主打，这里推荐的是莉奥娜（Leona），其他用得顺手的角色也可以，战斗中连续使用跳重脚→蹲重拳→重刀光（下蓄上重拳）的连续技，如果敌人犯傻不防御，那只需八秒左右就能解决战斗。当然，运气不会一直都这么好，但只要过一关用时在42秒以下，就算成功了。为了增加成功率，还可以使用2P乱入法，在用时超过标准时就让2P加入，打掉2P后，时间会复位到本关一开始的情况。多试几次，成功时时间挑战类奖杯就都到手了。

Scion of the Flame 铜杯
取得条件： 只使用草薙京不接关完成街机模式

Psychic-Powered Idol
铜杯

取得条件：只使用麻宫雅典娜不接关完成街机模式

Out-of-control Tank
铜杯

取得条件：只使用雷电不接关完成街机模式

Strongest Tiger
铜杯

取得条件：只使用罗伯特不接关完成街机模式

Legendary Wolf
铜杯

取得条件：只使用特瑞不接关完成街机模式

One-Man Army
铜杯

取得条件：只使用拉尔夫不接关完成街机模式

Tough & Cool
铜杯

取得条件：只使用克拉克不接关完成街机模式

Shooting Star
铜杯

取得条件：只使用二阶堂红丸不接关完成街机模式

Crown Jewel of Taekwondo
铜杯

取得条件：只使用金家潘不接关完成街机模式

Human Weapon
铜杯

取得条件：只使用安迪不接关完成街机模式

Shanghai's God of War
铜杯

取得条件：只使用神武不接关完成街机模式

Unbridled Instinct
铜杯

取得条件：只使用八神庵不接关完成街机模式

Rising Storm
铜杯

取得条件：只使用大门五郎不接关完成街机模式

Silent Soldier
铜杯

取得条件：只使用莉奥娜不接关完成街机模式

Invincible Dragon
铜杯

取得条件：只使用坂崎良不接关完成街机模式

Drunken Fist Master
铜杯

取得条件：只使用镇元斋不接关完成街机模式

Young Rising Dragon
铜杯

取得条件：只使用椎拳崇不接关完成街机模式

Silent Assassin
铜杯

取得条件：只使用堕龙不接关完成街机模式

Young Champ of Muay Thai
铜杯

取得条件：只使用东丈不接关完成街机模式

Conductor of Brilliance
铜杯

取得条件：只使用伊丽莎白不接关完成街机模式

Cruel Beauty
铜杯

取得条件：只使用麦卓不接关完成街机模式

Sneering Blaze
铜杯

取得条件：只使用阿什不接关完成街机模式

奖杯说明：以上22个街机模式角色奖杯简单说来就是各角色以每场比赛首发出战，且全部一挑三获胜。除了不能接关，也不能以时间结束来判定胜利，必须将对手全部击倒才行。方法是调最低难度，之后用跳重拳或重脚接蹲重脚的最简单连续技来打，电脑因为AI低，所以很少会防御。部分角色的跳攻击性能差，可以连续用蹲重脚，效果也差不多。注意，为了下一个超麻烦的奖杯，玩家从拿这些奖杯时就要开始进行记录了。

Sneering Blaze
金杯

取得条件：在街机模式中用所有角色击倒所有角色

奖杯说明：最恶心的奖杯终于来了，先解释一下这个奖杯是什么意思。比如你用某角色首发不败通关，那么也就打败了15个角色，游戏中共有22个角色，也就是说还有7个角色没有遇到过，由于遇到的电脑对手是随机的，因此你需要继续打街机模式，直到遇到并击倒过全部22个角色，这就算完成了本奖杯的二十二分之一！所以，玩家需要在游戏开始前，先画一个23×23的表格（推荐在电脑上建一个EXCEL表格，便于填写、修改和做记号），从第一行第二格和第一列第二格开始把22个角色的名字都填上，设定竖列的角色为玩家使用角色，横行为电脑对手，凡是打败过的角色就在相对应的格子里打个勾或画个圈，边打边记，直至把整个表格填满，如果不出意外的话，表格填满之日便是奖杯取得之时。所谓“意外”，是指表格填错的情况，哪怕只是一点小错，也会造成功亏一篑，无从查起的局面，所以在最后收尾阶段还是很有压力的。为避免“杯具”发生，一定要记住细心细心再细心。另外，合理的安排也可以节省一些时间，比如角色A、B、C都有两三个角色还没有遇到，而且是不重复的角色，那就让他们一起出战，在一组队手中有A和B的目标对手同时出现时，可让A干掉目标对手后被下一个对手打败，而后由B出场，这样可有效提升遇到目标对手的概率。还有一点，这个奖杯的取得过程比较枯燥，俗话说老虎也有打盹儿的时候，只要是有不太确定的情况，比如你记不清某一场比赛的对手，那么就不要仅凭记忆去填表，宁可多打上一两场。

Conqueror
铜杯

取得条件：不接关完成街机模式

RANK F
铜杯

取得条件：在线对战等级达到F级

RANK E
铜杯

取得条件：在线对战等级达到E级

RANK D
铜杯

取得条件：在线对战等级达到D级

RANK C
铜杯

取得条件：在线对战等级达到C级

RANK B
铜杯

取得条件：在线对战等级达到B级

RANK A
铜杯

取得条件：在线对战等级达到A级

RANK S
铜杯

取得条件：在线对战等级达到S级

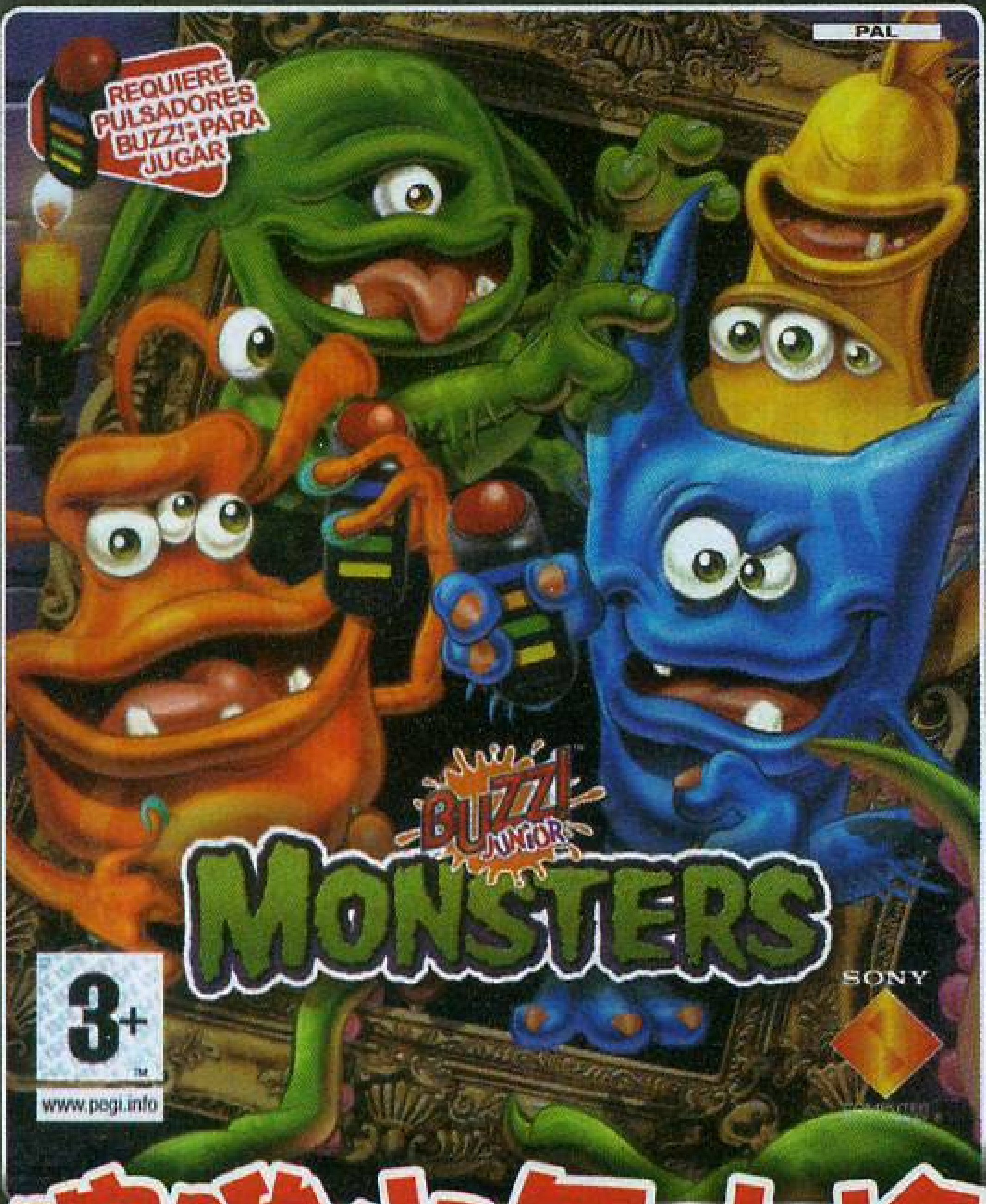
RANK SS
铜杯

取得条件：在线对战等级达到SS级

RANK SSS
银杯

取得条件：在线对战等级达到SSS级

奖杯说明：本作在线等级的设置颇为脑残，与玩家的胜负战绩无关，对战超过一定场次就能升级，对玩家自由配对也没有限制，升级分别需要100场、200场、300场、450场、600场、800场、1000场和1400场。老老实实打的话实在是太费时间了，所以有条件的玩家就使用了连发手柄战术。必要设备为两台机、两张碟和两个连发手柄（最好有“按一下就一直连发”的功能），把机器一开，手柄一按，你就可以干别的去了。有玩家测试称每隔70场左右会自动断线，而且也有网络不佳造成的断线情况，所以利用睡觉时间来刷可能行不通。一场比赛一般在2分钟左右，1400场大概需要45至50个小时，浪费一些电费在所难免。



喧哗少年！抢答器玩转天地 举一反三！一小时轻取奖杯

国内玩家并不熟悉的“《喧哗少年》系列”是用特殊的抢答器来玩的问答类游戏，在欧洲的PS系主机玩家中有着很高的知名度，为了让购买了抢答器周边的玩家有更多的选择，该系列在PSN上还推出了多款迷你游戏小合集，售价非常低。当然，只有几个迷你游戏的内容含量也“符合”其低售价。与正统的BUZZ问答游戏不同，这些迷你游戏是可以用普通手柄来玩的，而且对于奖杯迷来说，这是PSN上奖杯难度最低的作品之一，号称“一小时系列”，方法得当的话，每一作其实都花不了一个小时就能拿齐奖杯，三款游戏可以拿下近千点经验值，增加三个100%，对于不追求白金数量的玩家来说，可谓轻松又超值。不过“怪物”、“机器人”、“恐龙”这三作，难度最低的恐龙只有欧服才有，国内玩家购买会有一些难度，以下重点介绍怪物和机器人两作的奖杯拿法，有条件买到恐龙的玩家也可以根据以下介绍的心得，拿奖杯同样适用。

文 胜负师 美编 chisun

喧哗少年 怪物聚会	SCE	动作
PS3 BUZZ! Junior: Monster Rally		美版
2009年10月14日	1～4人	4.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

奖杯总数	11	铜杯	5	银杯	5	金杯	1	白金	0	奖杯难度	E

喧哗少年 机器人狂欢	SCE	动作
PS3 BUZZ! Junior: RoboJam		美版
2009年7月8日	1～4人	4.99美元
对应专用抢答器		对应玩家年龄：全年龄

奖杯总数	11	铜杯	5	银杯	5	金杯	1	白金	0	奖杯难度	E

[怪物篇]

Mummy Madness（铜杯）

取得条件： 在一场ALL WRAPPER UP比赛中获胜

Naked Mummy（银杯）

取得条件： ALL WRAPPER UP比赛中在限定时间内把木乃伊身上的布条全部抽走

奖杯说明： ALL WRAPPER UP的游戏方法是根据提示按下相应的键，抽走木乃伊身上的布条，只要不失误就会越抽越快，失误的话会出现硬直，浪费时间。这个游戏还是允许一些小失误的，限定时间还比较宽松。只要能把布条抽光，那此游戏相关的两个奖杯可以一次取得。

Monster Pirate（铜杯）

取得条件： 在TREASURE HUNT比赛中奖所有电脑控制的对手都打下水

奖杯说明： TREASURE HUNT的游戏方法是在水面的石头上跳跃，以取得宝箱来得分。跳跃过程中撞到其他对手，就能将其推入水中，落水的一方会失控一小段时间，然后回到起点。加到光球的话就会有无敌时间，此时就算被对手撞到也不要紧，落水的会是对方。电脑对手有三个，反正见人就撞，这个奖杯几乎可以自然取得。

Dry as a Whistle（银杯）

取得条件： 赢一场TREASURE HUNT比赛且一次都不落入水中

奖杯说明： 这是这个游戏里惟一有那么一点点难度的奖杯，关键是在将对手撞落后，不要太接近对手的起点，以免他突然跳过来将你撞下水。还有就是一定要多抢无敌光球，这样就能占据主动。宝箱倒是不用太在意，如果你总能将对手撞下水，那得分上处于领先是理所当然的。实在搞不定，也可以在练习模式中选关，并把AI调到最低难度。

Wonky Donkey（铜杯）

取得条件： 赢一场GAME OF BOO! 比赛且命中每一只驴子

奖杯说明： GAME OF BOO! 的游戏方法是场地中会突然出现一些怪物，要根据怪物的颜色快速反应，按下相应的键，向目标投掷颜料弹，先命中者可得高分，后命中者分数递减。不过命中驴子是会减分的，在这种情况下还要获胜，那就得有足够的得分优势。其实这个游戏是可以作弊的，在怪物出现的一瞬间按下PS键，画面就会暂停，看清目标颜色后再按PS键解除暂停，再按下相应的键便可轻松命中目标。选关调低难度的方法也行得通。

Crackshot（银杯）

取得条件： 在一场GAME OF BOO! 比赛中命中每一只怪物但不命中驴子

奖杯说明： 部分目标在画面中停留的时间很短，没啥说的，还是用PS键暂停法最为保险。

Play it Safe（铜杯）

取得条件： 在一场GHOULISH GOLF比赛中每一次挥杆都得分

奖杯说明： 这个游戏的玩法很简单，在计量表游标移动到左侧时按键，越靠左力量越大；在游标回到右侧记号处时再按一次，以控制击球的准度。得分会根据离洞口的距离递减，一杆入洞当然就能得最高分。因为只需要每杆得分，因此只要没有大失误，每次都得分那是易如反掌。

Gifted Golfer（银杯）

取得条件： 在GHOULISH GOLF比赛中累计打出20个一杆进洞

奖杯说明： 一般来说，力量较大、准度在按在记号内就能打出一杆进洞，因为游标的移动速度比较慢，所以对按键的精度要求并不高，20个又是累计的，没什么难度可言。

Last Monster Sitting（铜杯）

取得条件： 在MUSICAL CHAIRS比赛中，在只有一张椅子的回合中获胜

奖杯说明： MUSICAL CHAIRS就是抢椅子游戏，椅子的数量是一至三把，椅子的颜色对应相应的按键。播放音乐时，玩家和对手们会绕着椅子转圈，音乐停下后就连续按键跑向椅子，当然，最好选择离自己近的那一把。只有一把椅子时，按键方面也就只有一种选择，所以反而要比有多把椅子时难度更低。

Musical Monster
银杯

取得条件： 在一场MUSICAL CHAIRS比赛中在每一回合中获胜

奖杯说明： 在练习模式中选关调最低难度，对手们傻得难以置信，椅子几乎是怎么抢都有。

An Amazing Monster
金杯

取得条件： 将AI设置为HARD难度并在单人游戏模式中获胜

奖杯说明： 在熟悉操作、了解迷你游戏规则和以上一些小技巧的情况下，HARD难度的AI对手也完全不够看的，可以很轻松地取得积分第一。

[机器人篇]

Mallet Masher
铜杯

取得条件： 在单人模式的MAD MALLETS游戏中取得4200分

Mallet Master
银杯

取得条件： 在单人模式的MAD MALLETS游戏中取得6800分

奖杯说明： MAD MALLETS的玩法是当虫子落下后，根据所在位置的颜色按相应的键进行敲击，按命中的先后顺序可得200分、150分、100分、50分，按错键会出现硬直，如果虫子跳到对手处被敲中，那么就会减去50分。单人模式得高分的方法依然是PS键暂停法，可保证每次都得200分。不过有一点要注意，只有所有的虫子都被敲中才会出现下一批虫子，而游戏的限定时间是固定的，所以对手的反应太慢会影响玩家的得分高低，建议选HARD难度完成6800分的挑战。

Survivor
铜杯

取得条件： 在单人模式的NITRO RACING比赛不发生爆炸

奖杯说明： NITRO RACING就是抱着硝化甘油容器赛跑，过程中只需连点L1键，跑得太快容器会越变越红，直至爆炸，爆炸的话就会失去比赛资格。这个小游戏的关键在于按键的节奏要掌握好，让容器颜色缓缓变化比较合适，在容器呈大红色时就停上一两拍，颜色会马上回复正常。到终点前几步时可冲刺一下，但是也别太冒险。

Front Runner
银杯

取得条件： 在单人模式的NITRO RACING比赛中每一回合都获胜

奖杯说明： 在练习模式中选关，并选最低难度，按照上面所说的注意点，保持速度、保证安全，那么每一回合都得第一并不是什么难事。

Fastest Finger
铜杯

取得条件： 在单人模式的ODD BOT OUT游戏中取得3500分

Eagle Eyed
银杯

取得条件： 在单人模式的ODD BOT OUT游戏中取得6500分

奖杯说明： ODD BOT OUT是个挺有意思的小游戏，在一排人偶中找出与其他人偶不同的那一个次品，并按下相应的键把它销毁。因为每一次只有一人能得分，不用担心傻不拉叽的AI会拖后腿，因此用PS键暂停法可将两个相关奖杯一次取得。

Feathered Friend
铜杯

取得条件： 在单人模式的PILLOW FIGHT游戏中取得2500分

Untouchable
银杯

取得条件： 在单人模式的PILLOW FIGHT游戏中一次也不被对手打中

奖杯说明： 枕头大战的玩法是这样的，画面处于黑暗状态时准备好，在亮起时会两两配对，看清站在自己对面的对手的颜色，按下相应的键，快于对手做出反应就能得分。注意按键只有一次机会，按错了就只能任人宰割。在限定时间里，来来回回大概要打上十几回合，如果每次都命中对手，2500分不在话下。同样的，PS键暂停法可谓万试万灵，可确保自己不被对手打中。

Risky Robot
铜杯

取得条件： 在单人模式的PISTON PERIL游戏中取得1800分

奖杯说明： PISTON PERIL的玩法可能有些玩家一开始不太理解，汽锤怎么就莫明其妙砸下来了？其实是这样的，汽锤在角色头顶上停留才会加分，但是一个回合的总分在800至1000随机变化，如果超过总分锤子就会砸下，并击中者这一回合的得分清零。一场比赛有五个回合，平均一回合400分就能达到奖杯标准了，所以不要太贪心，随时注意总分变化。觉得差不多可以了就马上连按对手颜色的按键，把锤子移开。接下来继续连按，对手想害你也害不成，顺便把下一个奖杯也一起拿了。

Nerves of Steel
铜杯

取得条件： 在单人模式的PISTON PERIL游戏中一次都不被汽锤砸到

Super Bot
金杯

取得条件： 将AI设置为HARD难度并在单人模式中获胜

奖杯说明： 这个金杯的条件与《BUZZ! 怪物》的相同。如果之前已经打过《BUZZ! 怪物》了，对于操作方法和PS键暂停法等小技巧应该有所了解，那么可以一上来就选HARD难度，获得第一之后，再选关把遗漏的奖杯拿下即可。

钢铁部队，双侠合璧，飞天遁地，横扫千军

文 胜负师 美编 chisun

钢铁侠2		SEGA	动作
PS3	IRON MAN 2		美版
	2010年4月30日	1人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

奖杯总数	51	铜杯	41	银杯	7	金杯	2	白金	1	奖杯难度	D

《钢铁侠》的电影火爆异常，不过游戏素质却不尽人意，这一特征延续到了二代。如果有人说这又是一款《终结者 救世主》，那可能言过其实，但本作只能算是达到了电影改编游戏的及格线，生硬的操作和糟糕的视角先不说，游戏的流程非常短，大概三个小时就能通关，而且没有什么重复价值，看似复杂的成长系统也欠斟酌，从1万到1千万的物价跳跃实在让人摸不着头脑。如果您是个较真的人，那这样的游戏肯定入不了您的法眼。当然，《钢铁侠2》和大多数影视动漫改编游戏一样，有着奖杯难度低的特点，或者说这就是一款彻头彻尾的奖杯神作，游戏没有收集要素，只需猛打猛冲，8小时便可圆满，以淡定平和的心情对待的话，倒也可以将其做为一款休闲游戏来体验。

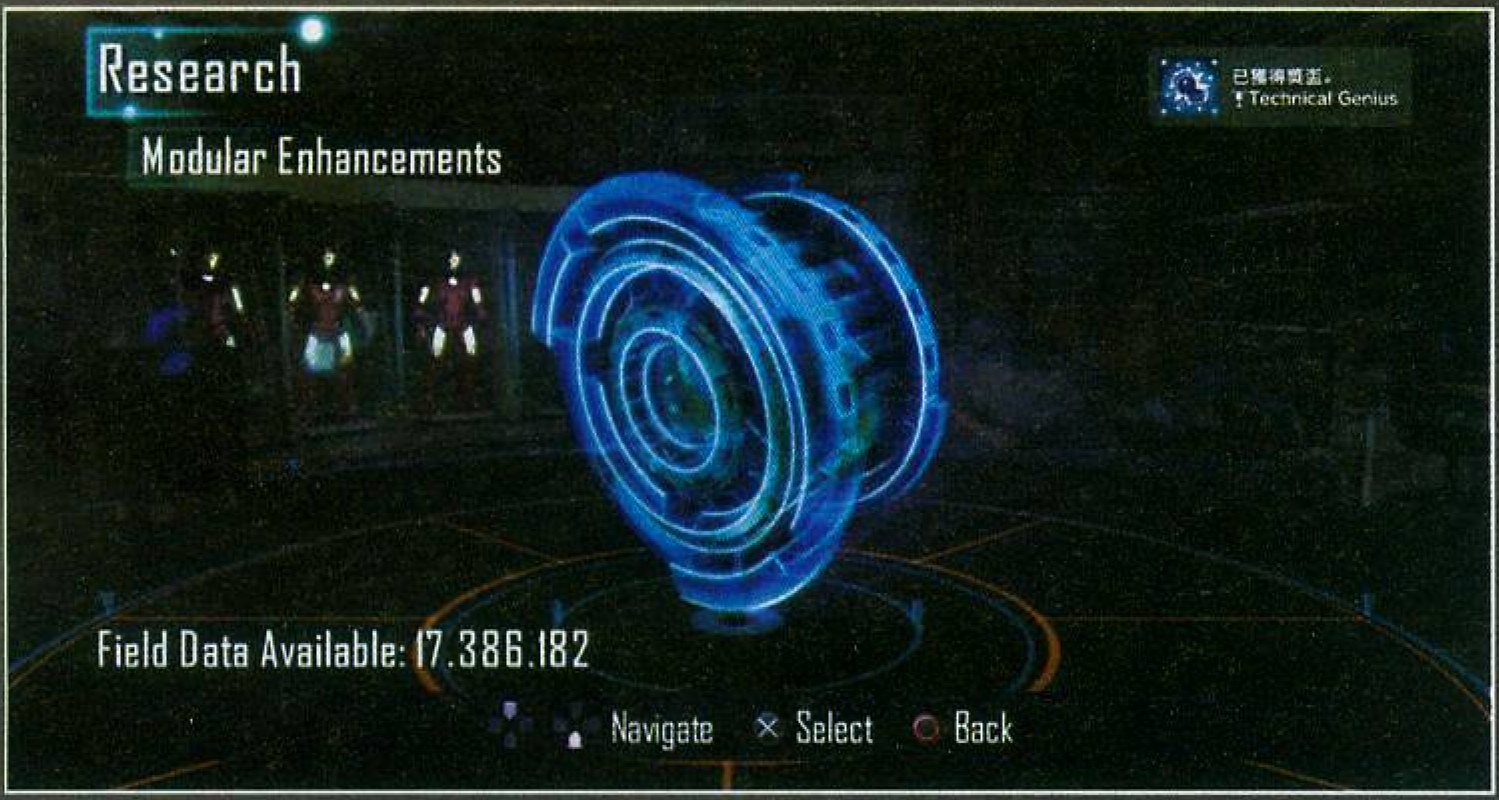
[双骑当千]

要取得《钢铁侠 2》的白金，理论上只需通一遍最高难度，但在没有好武器好装备的情况下，打最高难度会死得很难看，由于游戏的流程短，所以没有必要去玩“极限挑战”，一周目 EASY 赚钱买装备，特别是最后一种模块 Ultimate Module，装备后能够大幅提升武器的威力，二周目时挑战最高难度就轻松多了。

本作中除了可以使用钢铁侠，还能使用 WAR MACHINE，两位大侠有独立的关卡，也有共通的关卡，两人均打过共通关卡涉及奖杯，因此可以一周目相关关卡全用钢铁侠，二周目全用 WAR MACHINE，因为后者有杀伤力惊人的迷你机枪，打高难度会更加轻松。每个关卡的特殊条件奖杯有的可无意间完成，有的则需要注意一下完成方法，错过了就用选关的方式补救。至于各种武器杀人数相关的奖杯，可以在特定的地点刷，整体来说并不费时。

特别注意！

选难度请在任务选择画面中进行，千万不要选NEW GAME，它会像《金刚狼》那样把记录内容清空，数量累计没有了那就悲剧了。最高难度保护空中战舰的那一关最麻烦，因为不能使用自己改装的钢铁侠，武器方面比较薄弱，而放激光的机器人对战舰的破坏很大，一定要尽快解决。另外一个诀窍是对敌人使用投技，把敌人变成自己人，它们的攻击力虽然有限，但可以干扰激光兵，为玩家赢得时间。



Platinum 白金
取得条件：获得除此之外的所有奖杯

Improvisation Under Fire 铜杯
取得条件：剧情奖杯，流程中必然获得

Access Denied 铜杯
取得条件：剧情奖杯，流程中必然获得

Operation Daybreak 铜杯
取得条件：剧情奖杯，流程中必然获得

Deportation 白金
取得条件：剧情奖杯，流程中必然获得

Stormbreaker 铜杯
取得条件：剧情奖杯，流程中必然获得

Power Outage 铜杯
取得条件：剧情奖杯，流程中必然获得

The Bigger They Are 银杯
取得条件：剧情奖杯，流程中必然获得

Anti-PROTEAN 铜杯
取得条件：剧情奖杯，流程中必然获得

Shake It Off 铜杯
取得条件：剧情奖杯，流程中必然获得

Not In My House 铜杯
取得条件：完成第1关的特殊条件
奖杯说明：第1关后半段控制WAR MACHINE进行空战时，立即冲上前以最快速度干掉一开始的几个敌人。如果没有解开就说明速度不够，可在购买到好武器之后再来尝试。

Full Flight 铜杯
取得条件：完成第2关的特殊条件1
奖杯说明：第2关前半段需要保护6架直升机，剧情中会被干掉一架，如过关时剩下5架没有一架被摧毁，就可取得，建议在EASY难度中获取。

Area Secured 银杯
取得条件：完成第2关的特殊条件2
奖杯说明：在第2关后半段的战斗中，令我方的战斗单位生存10个以上，只要快速清除敌方部队即可。

Pulling The Plug 铜杯
取得条件：完成第3关的特殊条件1
奖杯说明：第3关开始阶段，进入一个房间可以看到一个电磁反应堆，只要在1分钟内破坏房间四角的4个稳定器就能取得奖杯。不与敌人纠缠即可。

Anger Management 铜杯
取得条件：完成第3关的特殊条件2
奖杯说明：第3关进入基地后，会看到很多有标记的建筑物，把这片区域内大部分的建筑物破坏掉便可取得奖杯。这是特殊条件系列奖杯中最麻烦的一个，因为你要破坏区域内八九成的可破坏物，而且要破坏干净。建议使用威力最大的火箭发射器来拆屋顶，之后进屋用拳脚破坏物资和窗户。大屋子破坏完了就打小屋子、栅栏、油桶、广场上堆放的材料等小件物品，总之奖杯没弹出就不要离开。整个强拆过程大概要十几分钟。

Entrapment 铜杯
取得条件：完成第4关的特殊条件
奖杯说明：第4关一开始会有激光防御网，在不触碰到激光的情况下到达底部即可。

Defensive Player Of The Year 铜杯
取得条件：完成第5关的特殊条件
奖杯说明：第5关过关时空中战舰的部件没有一个被彻底损坏就能获得奖杯，在高难度几乎是不可能完成的任务，还是在EASY难度完成更靠谱。

Brute Force 银杯
取得条件：完成第6关的特殊条件
奖杯说明：第6关整关都不按○键反弹BOSS射出的导弹。

Guardian 银杯
取得条件：完成第7关的特殊条件1
奖杯说明：第7关没有对巨大战车进行过任何修理。

Switchboard Operator 铜杯
取得条件：完成第7关的特殊条件2
奖杯说明：在第7关的最后推动3个指定物体时，推动过程没有被打断。可在将周围的敌人全部消灭之后，分3次进行，可保万无一失。

Not A Scratch
银杯

取得条件：完成第8关的特殊条件
奖杯说明：在第8关的最终BOSS决战中，盔甲的本体没有受到伤害，同样是EASY难度轻松达成。

Ultimatum
铜杯

取得条件：Easy难度通关

Iron Man
银杯

取得条件：Normal难度通关

Invincible
金杯

取得条件：Formidable难度通关
奖杯说明：第一遍打EASY难度，第二遍打Formidable难度，顺便解开Normal难度通关的奖杯。

Fists Of Iron
铜杯

取得条件：以近身格斗消灭100个敌人

Storm Of Lead
铜杯

取得条件：以MINIGUN消灭100个敌人

Fire And Forget
铜杯

取得条件：以MISSILE消灭100个敌人

Subtle Like A Rocket
铜杯

取得条件：以ROCKET LAUNCHER消灭100个敌人

Room Boom
铜杯

取得条件：以SHOTGUN消灭100个敌人

Extra Crispy
铜杯

取得条件：以LASER消灭100个敌人

Pushback
铜杯

取得条件：以REPULSOR消灭100个敌人

Up Close And Personal
铜杯

取得条件：以BLASTER消灭100个敌人

Overkill
铜杯

取得条件：以UNIBEAM消灭100个敌人
奖杯说明：各种武器的杀人数奖杯首先要注意两个主角各自独有的武器种类。在游戏过程中，哪种武器好用就用哪种，不必刻意换武器，在冲白金的阶段再刷杀人数即可。最佳地点是在第四关一开始的激光防御网处，选EASY难度，故意撞上激光，会出现大量的小飞行器，全部干掉之后前进，把大门口的8门机关枪摧毁就会出现自动存档的提示，此时按START键选SAVE，然后返回总部即可。如此一来杀人数会保留下来，每一回合可杀40来人，用时约3分钟。

Hall Of Armors
金杯

取得条件：获得所有盔甲
奖杯说明：每一关打出高分的话就可以获得一件钢铁侠的盔甲，其实就是不同版本的造型，能力方面没有差别。获得高分的关键是杀敌数以及过关时剩余的体力，买了好装备的话比较轻松，如有遗漏可选关来补。

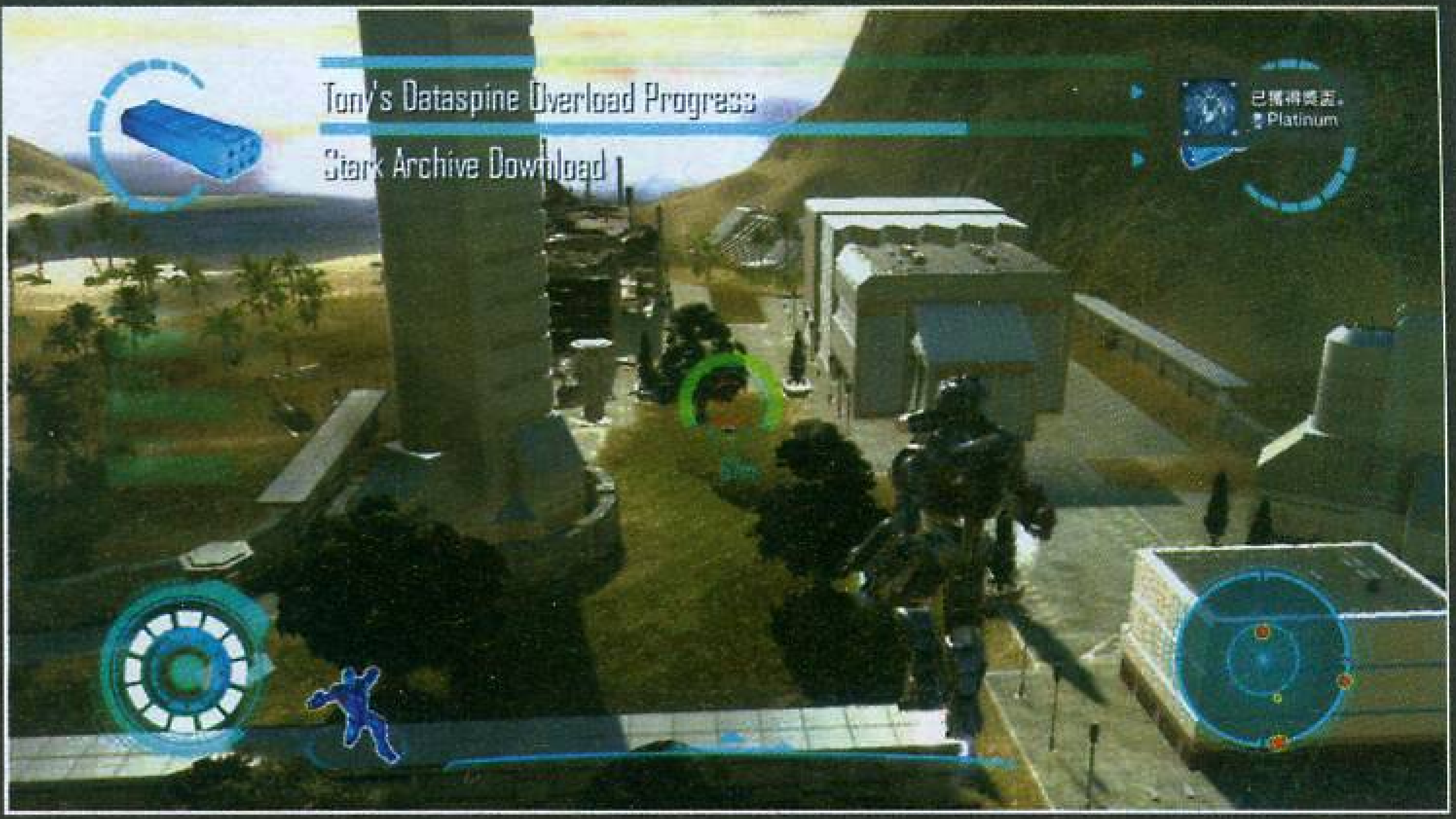
Technical Genius
银杯

取得条件：购买所有物品
奖杯说明：价格最高的是两个1500万的模块，听着吓人，其实只要打一遍最后一关，就能赚3000万！所以EASY通关后，可先打一遍最高难度的最后一关，这关只有BOSS战，流程很短。把所有东西买齐之后再开始挑战最高难度其余关卡。

Gonna Need Some More Bad Guys
铜杯

取得条件：消灭1000个敌人
奖杯说明：两遍流程外加刷各武器杀人数，可自然取得。

Unnecessary Force
铜杯



取得条件：以UNIBEAM消灭一个人类步兵
奖杯说明：UNIBEAM就是钢铁侠按住L2+R2发动的胸口激光炮，人类步兵在第二关的后半段大混战时可以遇到。

Bulletproof
铜杯

取得条件：在钢铁侠的无敌状态下以近身格斗消灭50人
奖杯说明：钢铁侠的无敌状态一关只能用一次，需要长按十字键的方向下来发动。还是推荐去第4关激光网处刷。

Ultimate Iron Man
铜杯

取得条件：获得Ultimate钢铁侠盔甲
奖杯说明：第8关打出高分后获得。

Classic Iron Man
铜杯

取得条件：获得Classic钢铁侠盔甲
奖杯说明：第6关打出高分后获得。

Classic Mark I
铜杯

取得条件：获得Classic Mark I钢铁侠盔甲
奖杯说明：第3关打出高分后获得。

Extremis
铜杯

取得条件：获得Extremis钢铁侠盔甲
奖杯说明：第4关打出高分后获得。

Mark III
铜杯

取得条件：获得Mark III钢铁侠盔甲
奖杯说明：第5关打出高分后获得。

Mark II
铜杯

取得条件：获得Mark II钢铁侠盔甲
奖杯说明：第2关打出高分后获得。

Mark VI
铜杯

取得条件：获得Mark VI钢铁侠盔甲
奖杯说明：第1关打出高分后获得。

Silver Centurion
铜杯

取得条件：获得Silver Centurion盔甲
奖杯说明：第7关打出高分后获得。

Two Man Army
铜杯

取得条件：用钢铁侠和WAR MACHINE都打过第2关

It Takes Two To Tangle
铜杯

取得条件：用钢铁侠和WAR MACHINE都打过第3关

Man and Machine
铜杯

取得条件：用钢铁侠和WAR MACHINE都打过第4关

Bipolar
铜杯

取得条件：用钢铁侠和WAR MACHINE都打过第7关

Omega Man
铜杯

取得条件：用WAR MACHINE的无限弹药消灭100个敌人
奖杯说明：WAR MACHINE的无限弹药状态不必填充，和钢铁侠的无敌一样，一关只能用一次，持续时间也不长，所以还是去第4关激光网处刷吧。

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

与英文能力无关，治愈系问答神作登场！

早就听说《棋盘问答》是奖杯神作，却一直因为流通原因无缘得见，最近总算是“遇见了就不再错过”，以平和的心情将此神作白了。本作是以孩之宝经典玩具改编而成的游戏，所以整体风格与之前介绍过的《孩之宝家庭游戏之夜》非常近接，界面、音效、节奏都很像，包括一个手柄就能支持多人游戏的设定，而奖杯难度也是一样的低。尽管游戏评价不高，但其清爽安逸的感觉对于在奖杯神作中打打杀杀、马不停蹄的奖杯迷来说，可以享受一份难得的宁静。国外玩家声称本作白金只需 4 小时，但如果英文水平较弱的话，时间可能要增加一些，但一般也不会称过 8 小时。当然，这需要一套现成的方法指导，不然会走不少的弯路。因此本篇奖杯攻略会以此为目标，对模式进行分别讲解。

文 胜负师 美编 chisun

棋盘问答	EA	桌面棋牌
PS3 Trivial Pursuit		美版
2009年3月10日	1～4人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

奖杯总数	45	铜杯	28	银杯	14	金杯	2	白金	1	奖杯难度	D

[问答时刻]

《棋盘问答》的奖杯可分 3 类，对应的是游戏的 3 个模式（CLASSIC、CTB 和 F&F 模式），先玩哪个模式倒是没什么讲究，但推荐玩家按下面攻略中的顺序去进行。本作之所以被称为奖杯神作，是因为 PS3 版独有的设定（X360 版不能使用这个方法！），那就是在答错问题时，电脑会告诉你正确的答案，只要在自动存档出现之前按 PS 键暂停游戏，退出游戏后重新接续，你会回到上一步走格子之前，如果走上的是同一个或同色格子，那么回答的将是之前你答错的同一道题，因为答案你已经知道了，那就可以轻松答对题目。而且就算走的不是同色格子，比如红色格的题目答错了，你退出后走上了蓝色格，答对了，当下一次再走上红色格时，回答的会是上次答错的那题，也就是说同类型的题目在一轮中就已经是确定好的，退出游戏也不会变化，玩家的英文水平和知识面对此游戏的影响就在于可以少退出几次游戏以节省时间，当然如果你有过人的运气，那也可以制造相同的效果。总之，PS 键退出法是奖杯获得的杀手锏，同时最好准备纸笔，记录答案，以减少忘记答案之类的低级失误。

注意，游戏中所有奖杯只有当 1P 玩家达成条件时才会开启。

Platinum Trophy 白金
取得条件：取得除此之外的所有奖杯

● CLASSIC 模式

Classic模式的相关奖杯最少只需一遍就能完成，先设置2人对战，可以用一个手柄来控制。游戏开始后让1P连续答错10题，这关系到三个隐藏奖杯，如果“不小心”答对了就立即按PS键退出游戏，更保险的办法是等时间结束，自动算错。需要注意的是，不要让1P玩家在Wedge HQ位置答错题，也不要让2P在此位置答对题，（Wedge HQ是指棋盘外圈与中间6条道路的焦点，以下简称为HQ）总之不踏上HQ就对了。如有机会走上再扔一次骰子的格子时不要错过，直至获得keep on rolling奖杯。接下来要连续答对10题，如有机会走上HQ，就上去答对题目，取得拼图，当然，如果运气太好，连续6次走上HQ，那就没有机会连续答对10题了，好在这种可能性不大。过程中2P没有取得过拼图，那么在1P取得胜利时应该就能获得CLASSIC模式的所有奖杯。

First Wedge 铜杯
取得条件：在CLASSIC模式赢得第一块拼图

Full Circle 铜杯
取得条件：在CLASSIC模式第一次取得全部拼图

Classic Champ 铜杯
取得条件：赢得一场CLASSIC模式的比赛

On a Roll 铜杯
取得条件：在CLASSIC模式连续答对5道题

Unstoppable 银杯
取得条件：在CLASSIC模式连续答对10道题

Keep on Rolling 铜杯
取得条件：在CLASSIC模式连续两次停在“再投一次”的格子上

Fast Worker Entertainment 铜杯
取得条件：在CLASSIC模式第一次尝试便取得娱乐类问题拼图

Fast Worker Geography 铜杯
取得条件：在CLASSIC模式第一次尝试便取得地理类问题拼图

Fast Worker Science and Nature 铜杯
取得条件：在CLASSIC模式第一次尝试便取得自然科学类问题拼图

Fast Worker History 铜杯
取得条件：在CLASSIC模式第一次尝试便取得历史类问题拼图

Fast Worker Sport and Leisure 铜杯
取得条件：在CLASSIC模式第一次尝试便取得运动休闲类问题拼图

Fast Worker Art and Literature 铜杯
取得条件：在CLASSIC模式第一次尝试便取得文学艺术类问题拼图

You don't know everything 铜杯
取得条件：在CLASSIC模式答错1道题

Maybe you don't know anything? 铜杯
取得条件：在CLASSIC模式连续答错5道题

Come on! You're not even trying! 银杯
取得条件：在CLASSIC模式连续答错10道题

● Facts and Friends 模式

F&F模式的规则比CLASSIC模式要复杂，每个拼图被分为4份，先得到4分者可获得一块完整的拼片。答对一题得2分，当别人回答问题时你可以下注，有三种选择，“他知道答案”、“他不知道答案但我知道”和“他不知道答案”，押对第一种和第三种各得1分，第二种情况可得3分，但对于奖杯取得来说，不需要选第二种。踏上HQ时不能下注。原本“再投一次”的格子换成了BONUS格子，BONUS的情况是随机的，很可能对奖杯的取得造成不必要的麻烦，因此尽量不要踩上去。拿完F&F模式的奖杯至少需要打两遍。

第一遍流程

第一遍要选4人对战，而最重要的一点就是取得bet your bottom dollar这个奖杯，要求玩家所有的拼图都是以下注形式最终取得的，根据规则，玩家回答对一题得2分，也就是说在2分或3分时不能以答题形式获得拼

图，因此1P在移动时要走到0分或1分的格子上回答问题，而其他时间利用下注赚取最后的1分或2分。在控制其他人时都要答错（静等时间结束就行了），1P下注选对方答错，另外两个人选答对，这样就能稳赚1分。总之，1P所有的拼图都要以答对一题、押中两次，或是押中四次的方式来取得，过程中不要走到任何一个HQ上，迫不得已时就按PS键退出，虽然在HQ上可以故意答错题，而与之相关的flawless系列的银杯第二遍时可以补救，但我们力求把所有问题简单化。当1P取得5块拼图后，棋盘会缩得非常小，除了最后一个HQ貌似无路可走，而HQ上是不能下注的，其实不然，玩家还可以走到棋盘正中间那一格来答题下注，来取得最后一块拼图。每一块拼图会变成一格体力，也就是说1P有6格，其他玩家为0格，只要1P答对最终问题，其他人故意答错，那么1P就能完美地赢得胜利，奖杯也会接连跳出。

第二遍流程

F&F模式第二遍只需两人进行比赛。如果第一遍时1P没有踩过BONUS格子，这次要踩一脚，解个奖杯。下一步，我们需要两位玩家同时获得一块拼图，方法很简单，1P获得3分、2P获得2分时，由2P答对题，1P下注2P可以答对，那么两人就会同时到达4分，此时会进入了Wedge off竞赛，两人以回答判断题的方法争夺这块拼图的所有权，让1P获胜取得奖杯。接下来让1P走上HQ，答对问题取得一块拼图以取得奖杯。下一步一反常态，我们需要让1P答错所有问题，由2P取得剩下的所有拼图，如果能利用BONUS抢走1P手里的拼图就更理想了。在进入决战时，1P的体力应该小于等于2格，2P的体力大于等于4格，1P和2P选同样的答案，在都答错的情况下，1P会因为体力较少，首先耗完所有体力而落败，这样就搞定了F&F模式的最后一个奖杯。

Wedge Off Winner 铜杯
取得条件： 在F&F模式的Wedge Off竞赛中获胜

Lucky Break 铜杯
取得条件： 在F&F模式中赢1次下注

Gambling Glory 铜杯
取得条件： 在F&F模式中用下注赢5分

Gambling God 银杯
取得条件： 在F&F模式中用下注赢10分

Risky Business 铜杯
取得条件： 在F&F模式中第一次踏上BONUS格子

Wedge HQ Winner 铜杯
取得条件： 在F&F模式中在HQ格子上取得一块拼图

Wedge Domination 金杯
取得条件： 在一场F&F模式的比赛中取得所有拼图

Bet Your Bottom Dollar 铜杯
取得条件： 在F&F模式中所有的拼图都用下注方式最终获得

Not a Scratch 银杯
取得条件： 在F&F模式的决战阶段不损失一格体力获胜

Better luck next time 铜杯
取得条件： 在F&F模式的决战阶段损失所有的体力

Winner 铜杯
取得条件： 赢一场F&F模式的比赛

Domination 银杯
取得条件： 赢一场4人参加的F&F模式比赛，且不损失一格体力

Flawless Entertainment 银杯
取得条件： 在一场F&F模式的比赛中回答娱乐类问题的正确率为100%

Flawless Art and Literature 银杯
取得条件： 在一场F&F模式的比赛中回答文学艺术类问题的正确率为100%

Flawless Science and Nature 银杯
取得条件： 在一场F&F模式的比赛中回答自然科学类问题的正确率为100%

Flawless Sport and Leisure 银杯
取得条件： 在一场F&F模式的比赛中回答运动休闲类问题的正确率为100%

Flawless Geography 银杯
取得条件： 在一场F&F模式的比赛中回答地理类问题的正确率为100%

Flawless History 银杯
取得条件： 在一场F&F模式的比赛中回答历史类问题的正确率为100%

● Clear the Board 模式

CTB模式为单人模式，但却是游戏中最耗时的模式，因为要取得所有相关奖杯要进行三遍游戏，而且第三遍的要求十分苛刻。我们一步一步来。

第一遍流程

这一遍比较放松，开始游戏后把手柄一放上上网，吃吃东西，耗掉一点时间，其实5到10分钟应该足够了，此举关系到第二遍时的一个奖杯。重新拿起手柄，此时尽量走上HQ，答对问题取得所有拼图，这一次并不需要一遍答对，但因为走上HQ有点麻烦，还是用“PS键大法”答对吧。最终问题部分也不需要一次答对，直到答对为止，第一遍游戏就糊里糊涂地结束了。

第二遍流程

第二遍和第一遍差不多，只是时间上要抓紧一些，目的是尽量走到HQ上以取得拼图，而走到非HQ格子上时，注意一定要答错题目，确保所有的HQ倍率都是1。这一遍的目标时间是10分钟以内，一般游戏显示时间在6至8分钟就可以完成，按PS键退出的时间不包含在内。由于第一遍故意消耗了一点时间，所以第二遍完成游戏的时间比第一遍快，会取得一个奖杯，这也是第一遍浪费时间的原因。第二遍CTB就此完了。

第三遍流程

第三遍的注意点其实并不复杂，但非常耗时。第一，要答对所有题目，一题都不能错，错了就PS键伺候；第二，在回答完所有普通格子的题目之前，不能踏上任何一个HQ，目标是让所有的HQ倍率都变成10倍，这个过程漫长而纠结，得按PS键退出几十次。当所有HQ都为10倍时，就只有HQ可以踩了，此时从容地答对问题，取得6块拼图。最终问题一样，也必须一次答对，错了就退出。成功之后，最后几个奖杯就会连同白金接连弹出，《棋盘问答》就此圆满！（洒花）

Cleared the Board 铜杯
取得条件： 完成CTB模式

First Objective 铜杯
取得条件： 在CTB模式中完成一个目标

Objective Success 铜杯
取得条件： 在CTB模式中完成5个目标

Objective Champion 铜杯
取得条件： 在CTB模式中完成10个目标

Objective Master 铜杯
取得条件： 在CTB模式中完成所有目标

Maxed Out 铜杯
取得条件： 在CTB模式中每个HQ都达到×10倍率

Personal Best 铜杯
取得条件： 在CTB模式中打破自己的纪录

Straight To The Point 银杯
取得条件： 只取得HQ格子的基本分数完成CTB模式

Knowledge is Invaluable 银杯
取得条件： 在CTB模式中突破6万分

You Were A Blur 银杯
取得条件： 10分钟内完成CTB模式

You Know Too Much 金杯
取得条件： 所有题目都答对完成CTB模式

CTB 模式所有目标一览表

目标名称	目标条件
All Cleared	完成CTB模式
No Pressure	最终题目一次回答对
Personal Best	完成CTB模式的时间少于上一次
Quick As A Flash	10分钟内完成CTB模式
Straight To The Point	完成CTB模式时所有HQ格子的倍率均为1
Category Expert	取得5倍倍率
Category Master	取得10倍倍率
Trivia Expert	全部HQ取得5倍倍率
Trivia Master	全部HQ取得10倍倍率
Know A Bit	连续答对5题
Know A Lot	连续答对10题
Know It All	连续答对15题
Scientifically Proven	完成所有自然科学类问题且至少达到5倍倍率
Learning From The Past	完成所有历史类问题且至少达到5倍倍率
Been There Answered That	完成所有地理类问题且至少达到5倍倍率
Standing Ovation	完成所有娱乐类问题且至少达到5倍倍率
Culture Vulture	完成所有文学艺术类问题且至少达到5倍倍率
Crowd Goes Wild	完成所有运动休闲类问题且至少达到5倍倍率
In Pursuit Of Perfection	一题都不答错完成CTB模式
Nothing Trivial About This	所有HQ都取得10倍倍率且最终问题一次答对

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

阿加雷斯特战记2

贯穿恋爱与宿命的世代冒险

关键人物

菲奥娜

声优：阿澄佳奈

被封印在森林中高位精灵的后裔，是“拯救世界的钥匙”。男主人公瓦伊斯解开她的封印时，她还只是一个小女孩的模样，而随着时间的经过已慢慢成长为一名成熟而美丽的女性。

アガレスト戦記2

Record of Agarest War

在众多发行PS3游戏的日本厂商中，Complie Heart不得不算是一朵奇葩。作为Idea Factory的子公司，它和最主要合作伙伴Red Entertainment在游戏画面上的技术力都不高，甚至看到实际游戏后很难让人将它与PS3联系在一起。不过其当家作品“《阿加雷斯特战记》系列”自然也有自己的杀手锏，那就是跨越多世代的庞大内容以及讨好不少传统玩家的精美人设。现在系列的正统续作又将在秋季与FANS见面，你是不是已经迫不及待想了解游戏中会让你心醉的少女们了呢？

文 晴天 美编 NINA

阿加雷斯特战记2	Complie Heart		策略角色扮演
PS3	アガレスト战记2		日版
	预定2010年秋季发售	1人	6980日元
	无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

第一世代的故事

游戏的故事发生在众神之战后诞生的大陆“阿加雷斯特”。某天不知道出于什么原因，整个大陆突然被神秘的光芒所笼罩，同时大陆的各个地方相继发生异变，大量的魔物开始疯狂地捕杀生存在这里的人们。另一方面，失去记忆的主人公瓦伊斯为了替自己“弑神”的罪名赎罪，在神秘女性伊娃的指引下开始了取回“神之力”的冒险……

第一世代

作为系列一贯的特色，游戏将分为多个世代讲述不同的故事。其中第一世代是描写瓦伊斯复活神的旅途，而随着流程的进行，三名可以成为伴侣的女性也会依次登场，和她们展开不同的爱情将会对子代造成影响。

主人公

瓦伊斯

声优：佐藤拓也

背负“弑神”罪名的青年，失忆后只记得自己的名字。在森林深处解开菲奥娜的封印后，在伊娃的引导下开始寻找失去的“神之力”。

只能选择其中一人成为伴侣

维克特丽娅

声优：远藤绫

被称为“战姬”的公主，有不输于男性的超强战斗力。

菲尼奈

声优：神原ゆい

来自守人族的女性，知道瓦伊斯失忆前发生的一切。

艾娜

声优：矢作纱友里

拥有治愈力量的少女。开朗和温柔的性格非常招人喜欢。

世代交代系统

游戏的特色系统之一，玩家在选择女性伴侣后会触发特殊的情节，而此时女性角色对玩家的好感度会直接决定子代的能力。老实说怎么觉得好感度越低，角色的造型更有诱惑力呢……

好感度：高

好感度：中

好感度：低

迷你游戏介绍

毕竟是以女性角色为卖点的游戏，所以本次新加入的迷你游戏都有打擦边球的嫌疑。既能获得精神上的享受，又能提升角色的能力的确不错。

按摩

缓解女性角色疲劳的游戏。将精油涂在女性角色身上就能进行全身按摩，如果表现出色会大幅提升女性角色的能力。

沐浴

主要目的是用“汤棒”来调节浴池的温度，如果让女性角色感到十分舒适，她们的好感度也会增加。

第二世代

由于瓦伊斯并没有完全找回“神之力”，所以这个艰巨的任务自然也就继续由他的子女来完成。和第一世代一样，主线流程中同样会出现三名可成为伴侣的同伴，与她们的相处将会决定下一世代主人公的容貌和初始能力。

主人公

好战的青年

修巴尔

表面上看起来放荡不羁，喜欢争强好胜，但实际上拥有很强的正义感，只要遇到有困难的人都会毫不犹豫地出手相助。有些时候父亲瓦伊斯的记忆会从他的脑海中闪过，这让他感到强烈的不安。

拥有三只眼的少女

莉娜

声优：福圆美里

守人族的居民，由于拥有第三只眼，所以强大的魔力让她成为了下任族长的候选人之一。

孤独高傲的赏金猎人

瓦妮纱

声优：桑谷夏子

一切以赚钱为目的的女性，很不擅长和陌生人打交道。因为接受了修巴尔的委托和众人一起行动，似乎很不愿意提起自己的过去。

很在乎哥哥的开朗女性

优米尔

声优：高本めぐみ

守人族的居民，为了给哥哥寻找制作“魔器”的素材而和修巴尔等人相遇。天真的性格让她经常想到什么说什么，因此对周围的人来说也是个不大不小的困扰。

据点设施全面翻新

无论是哪个世代，玩家都会以最初的都市作为据点开始冒险。合理利用这里的设施能大幅提高探索和战斗的效率，尤其是收集到新的素材时一定不要忘记制作新的道具，这是让角色不断变强的关键。

道具屋

店主：克罗亚

不定期更新基础的武器和防具，在这里准备充足的回复道具也是战斗中不可或缺的回复手段。

锻造屋

店主：哥东

收集到特定的炼成书和素材就能制作新的道具，或强化武器和防具的基础性能。

猎人公会

店主：因格利特

接受并完成委托可获得丰厚的回报，是在最短时间内提升队伍整体实力的主要方法。

炼金所

店主：夏尔蒂

使用魔导人形可召唤出前世代离开队伍的同伴，这样难道不会导致时空错乱吗？

修炼所

利用战斗中获得的点数交换特定的技能书或能力强化道具，满足特定条件后可交换特殊道具。

剧场

将收集到的背景、角色 CG 和声音进行随意组合的模式，可满足很多玩家的邪恶想法。

关键人物

伊娃

声优：井上麻里奈

了解瓦伊斯“弑神”过往的神秘女性，自称“神的代理人”。性格高傲且不喜欢与他人交谈，经常用命令的口气让瓦伊斯进行复活神的计划。

文 晴天 美编 anubis

El Shaddai
ASCENSION OF THE METATRON

Ignition 可能对很多玩家来说并不熟悉，它的母公司在英国，横跨电视、动画和游戏三大娱乐领域，所推出的游戏最初只局限于手机、PSN 等小游戏，所以这次公布的家用机原创新作自然也引起了更多的关注。游戏的主标题以犹太教中的“万能之神”（El Shaddai）命名，将会为大家讲述一段为了阻止洪水计划而展开的调解行动，另外从目前公布的情报来看，游戏的很多设定都非常对女性玩家的胃口，有兴趣的玩家千万不要错过哦。

天使来过这里

幻境神界 大天使的崛起	Ignition	动作
PS3	エルシャダイ アセンション オブ ザ メタトロン	日版
预定2010年内发售	人数未定	价格未定
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

STORY

在人类的语言和思想还未完全形成的远古时代，天上的神明派出天使前往人间维持应有的秩序，不过平静在持续了数百年后最终还是被天使自己所打破。出于对人类无忧无虑生活的向往，最初派往人间的天使触犯了禁忌沦落为“堕天使”，而天界的神明也因此大怒，准备实行“洪水计划”清除人间的一切。曾经是人类的主人公伊洛克在得知这个消息后，为了获得神的谅解，主动要求前往人间界捉拿“堕天使”，就这样我们的故事拉开了序幕，这将是一段从未在历史中提及的奇幻冒险……

男主人公

伊诺克

我很好，不会有问题！

拥有纯洁而强大的内心，被神选中的青年。最初生活在人间，后来为了遵循神的意志前往天界，在议会中担任书记员的职务。为了阻止“洪水计划”，他充当起了调停者的角色，追寻着堕天使的足迹再次返回人间。

红色眼眸的伙伴

路西菲尔

没什么难的，我会继续守护着你……

天界数一数二的大天使。拥有自由操纵时间的能力，因此经常会在多个时代中穿梭，来完成神所下达的任务。这次他再次接受了来自神的旨意，会跟随伊诺克一起行动，成为他最值得信赖的帮手。

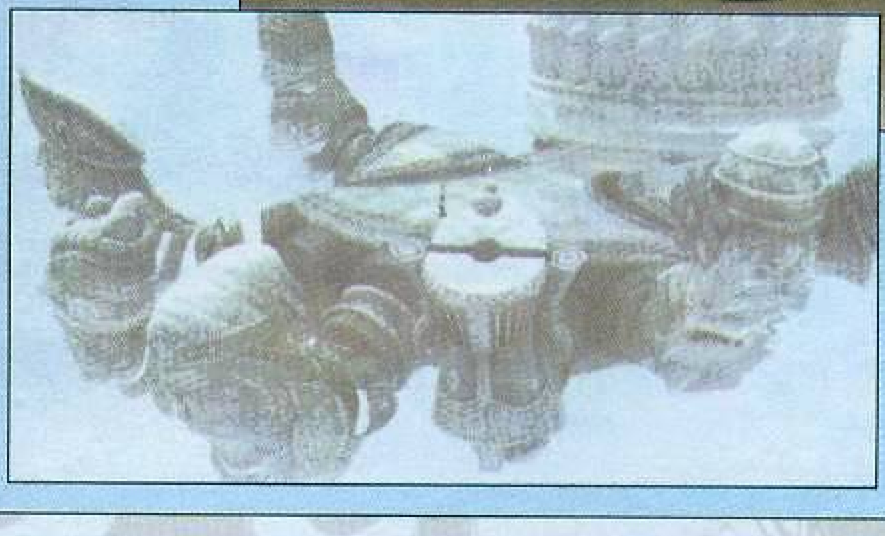
风光无限好

游戏在场景的制作上很花心思，通常情况下玩家并不会看到同类游戏中时常会显示在画面中的血槽等图案，所以在表现一些庞大的场景时，玩家更容易将注意力集中在场景上，发现细节上的魅力。

◀ 天界标志性的建筑物群，远处的瀑布和近处的湖水相映成趣，与周围残破的石柱形成强烈的对比。

广阔的场景随处可见

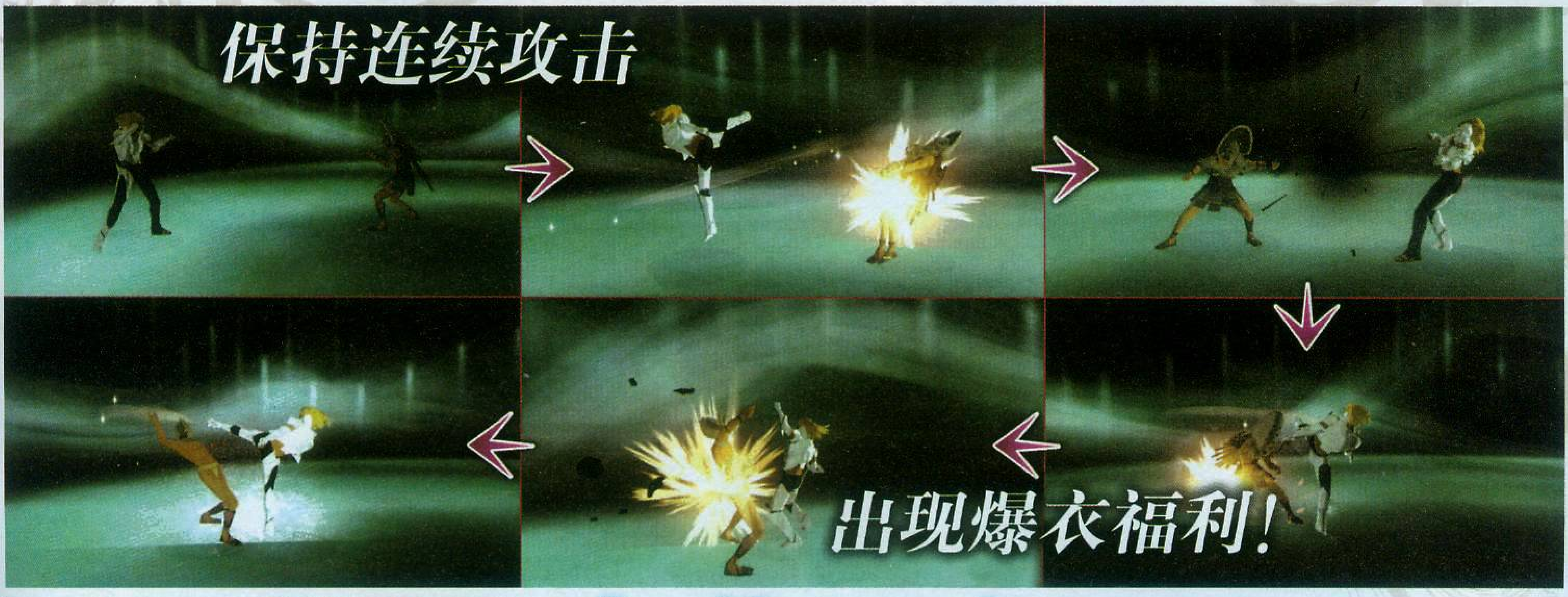
▶在被迷雾所笼罩的场景中只能看到远处高耸如云的建筑物，那里会是堕天使的聚集地吗？



◀ 伊诺克正在巨型的“手掌”上冒险，看样子整个迷宫应该是一个巨大的石像，满足特定条件后，随着场景的变化就会出现新的道路。

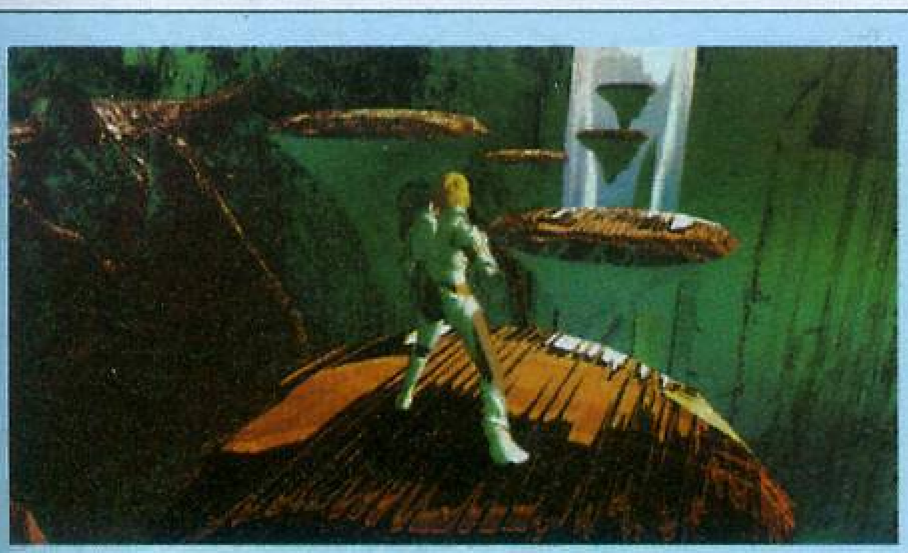
战斗系统初体验

游戏战斗最特别的地方是不会有人物的体力显示，玩家只能通过敌我双方的动作来判断目前所处的状态。另外可能是出于照顾女性玩家的目的，游戏的战斗也不需要复杂的操作，几个基本按键就能使用华丽的连击重创敌人。而根据玩家输入的按键顺序不同，伊诺克的连击方式也会随之改变，就算无目的性地乱按一通也没关系。最后要提醒大家的是，如果对同一敌人的连击数达到一定程度会出现“爆衣特写”，看着大量的肌肉帅哥上窜下跳也是一种另类的享受。



净化一切的武器 神弓

游戏中登场的武器被称为“天界知惠的结晶”，是一种可以在弓箭和长鞭两种形态下切换的武器。当与敌人遭遇时，未被净化的神弓通常都掌握在敌人的手中，玩家只能利用连击等方式先夺取神弓，再将其净化并攻击敌人才能造成有效的伤害。最后被神弓消灭的敌人灵魂会得到净化返回天界，同时神明的怒气也会因此减少。



▲动作游戏中肯定少不了场景中的机关，而从画面上看玩家应该会经常面临连续跳跃的考验。

▲由无数镜面构成的回廊，天顶上的转动眼睛让人毛骨悚然。

▲在连续跳跃的平台中移动时会看到后方不断流动的场景，虽然感觉很特别，但也不要因为只顾欣赏美景而掉下万丈深渊。

三人成虎 所向披靡

阿雷乌斯

熟练使用剑术和攻击魔法

平衡型队长

身为半精灵的他不但可以使用攻击速度和威力出众的剑技、还有大范围的攻击魔法造成大面积打击。其独有的冰冻魔法会对迷宫的地形造成意想不到的变化。

人物详细能力公开

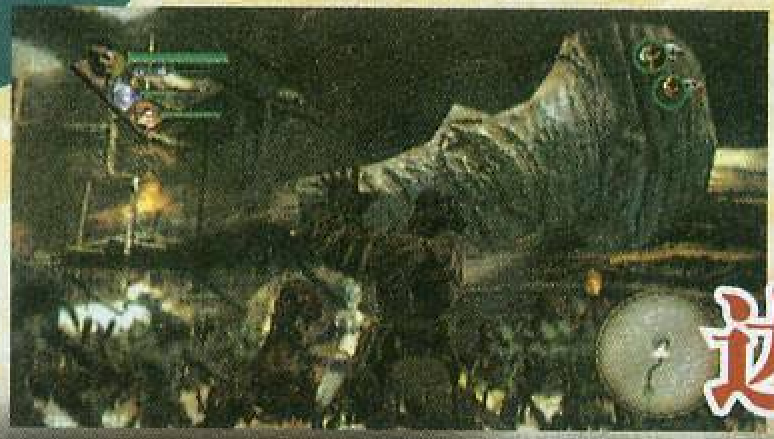
游戏中玩家可以使用阿雷乌斯、达古扎、塞蕾奈三名角色，并根据实际情况随时进行切换。无论是与敌人战斗还是破解机关，只有充分了解每名角色的特性才能使攻关更容易。

多彩的攻击方式

阿雷乌斯的剑技和魔法配合使用会有相当惊人的效果，但前提时玩家对地形的把握和敌人的走位非常了解。

用力量说话

抓起石柱发动旋转攻击，或将敌人丢出去造成连锁伤害等都是达古扎的攻击特点。



达古扎

拥有钢铁般的肉体和过人臂力

力量型战士

喜欢肉搏战的蛮族战士。异常强大的怪力可以破坏场景中的大多数物体，或拿起它们当作武器进攻。在体力上拥有绝对优势，即便被大群敌人围攻也扛得住。

对于还在期待“《真·三国无双》系列”新作的玩家来说，由同一制作小组倾力打造的本作同样拥有特殊的吸引力。游戏的内容和标题呼应，游戏类型从以往的角色扮演到动作过关的过渡，也旨在突出制作小组的优势，相信这次的冒险一定会让人印象深刻。继上次为大家介绍了游戏的主要人物后，本期前线的重点自然是战斗系统和迷宫的更多细节，如何利用剑与魔法驰骋于游戏中广阔的世界，答案即将揭晓。

文 晴天 美编 NINA

TRINITY Souls of Zill O'll

龙士传说 三位一体 零		TECMO KOEI	动作
PS3	トリニティ ジルオール ゼロ		日版
	预定2010年9月30日发售	1人	7800日元
	无对应周边		对应玩家年龄未定

三人合体攻击

为了呼应标题中的“三位一体”，战斗中特别加入了三名角色合力使用强力终结技，伴随华丽的演出，场景中杂兵都会瞬间全灭。另外在对付中大型的敌人时，玩家还能选择发动更实用的连携攻击，但需要注意两种攻击都需要事先累积“合体槽”到一定程度才行。

三位一体攻击

并非需要3人都参与，具体的威力会根据参与的人数发生变化。由于有一定的攻击范围，所以在突出重围时很有用，有一发逆转的效果。

三位一体连携

给予敌人一定HP比例伤害的攻击，需要在敌人处于破防状态时才能发动。

速度决定胜负

充分利用塞蕾奈在速度和跳跃上的优势能够对敌人发动奇袭，可有效减少正面交锋的消耗。

塞蕾奈

华丽地玩弄敌人与股掌之间

自由变幻的诡计师

队伍中惟一的女性角色，来自可怕的吸血种族。灵活的动作让她能够自由使用飞行道具和陷阱打乱敌人的攻击节奏，独有的二段跳技能在战斗之外也能大派用场。

攻略指南书

游戏采用了特别的交互式场景，玩家必须合理利用场景中的机关和角色能力才能提高攻略的效率。下面就是三种比较常用的技巧，正式游戏时大家可要好好运用。

带有雷电效果的强力攻击

取长补短

通常情况下，非玩家操作的角色在与敌人遭遇时会自动进行攻击。但如果在这之前，玩家先操作塞蕾奈给阿雷乌斯使用雷属性的强化技能，那么遭遇敌人后阿雷乌斯会优先将强化效果传递给塞蕾奈，有效弥补她在攻击力上的不足，用闪电般的攻击速度打得敌人无法还手。

切换同伴

游戏中切换同伴是没有任何限制的，如果与大群敌人遭遇，最常用的战术就是让达古扎用挑衅技能吸引敌人的注意力，争取更多的时间让阿雷乌斯或塞蕾奈解开场景中的机关。

在关闭的门前遇到了大量的杂兵
难道必须战斗吗？

发现了远处的机关！

情况①

利用塞蕾奈的二段跳到达高台操作机关

情况②

发现了奇怪的瀑布

与杂兵战斗时发动冰冻魔法

利用瀑布结冰后形成的平台到达高处

发现隐藏在瀑布顶部的宝箱

游戏业是一个被续作主导的产业，而游戏开发商对待续作的方法无非是：以原作为框架，加入更多武器、更大的关卡，让玩家享受更多他们所喜欢的内容，这使得每个续作很难建立起自己独特的个性。所以有一些工作室试图打破传统。去年的《未知海域 2》与《刺客信条 II》都可谓革新之作，在技术与理念上都实现了进化。这种程度的进化就是 Sucker Punch Productions 对《无名英雄 2》的目标。

崭新形象，

文 清国清城 美编 anubis

■拉近的镜头角度让玩家能够更近距离感受发动超能力时的视觉冲击力。

■新马莱斯拥有风格多样的建筑物，各个地区都有其独特的视觉特征。

新的开始

《无名英雄》这样一款游戏值得开发商为其骄傲。这款独特的超级英雄题材游戏销量将近 200 万套，将超级英雄与开放型大都市结合，这种概念并非首创，但 Sucker Punch 创造了令人无比满足的游戏体验。那种超能力加跑酷运动的游戏方式已经获得了认可，但本作的重心发生了转移。在《无名英雄 2》中，玩家将更深入地体验柯尔 MacGrath 那神一样的能力。

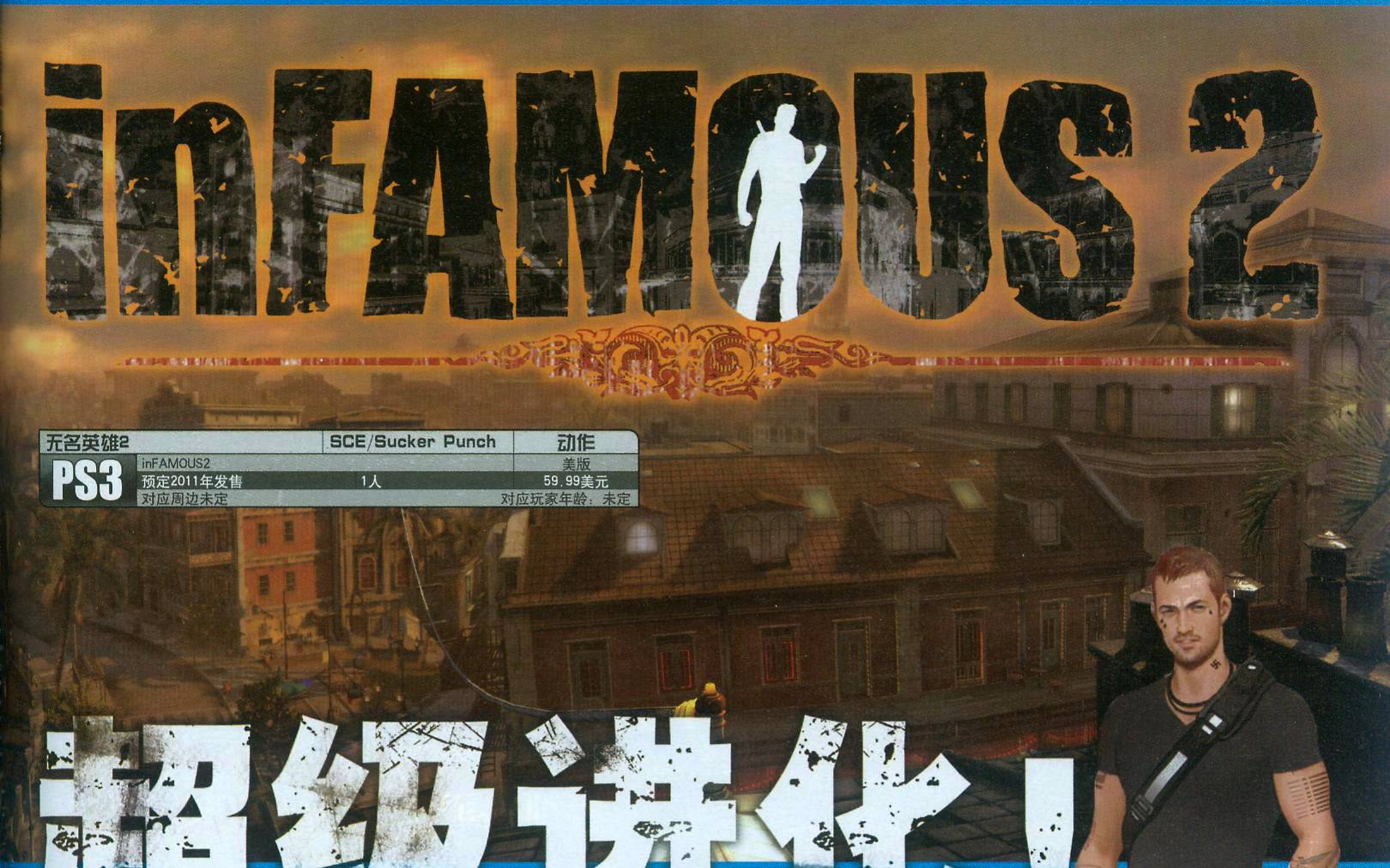
不管你在前作的最后选择的是拯救还是征服市民，柯尔已经成为帝国市最强大的存在。然而，“野兽”的到来改变了一切——他是一个有着无穷力量的神秘人物。

故事讲述前作的反派凯斯勒通过时空穿梭返回过去，一手策划了柯尔与野兽之间不可避免的决战。结果，柯尔所经历的所有重要事件——包括获得闪电能量、帝国市的隔离、以及女友崔许的死——这一切都成为让柯尔变强，并最终与野兽决战的铺垫。然而凯斯勒的计划出了差错，柯尔与野兽的对决比他的计划早了几年，结果还没有得到足够磨练的柯尔在野兽压倒性的力量面前惨败，差一点就命丧黄泉。

本作导演 Nate Fox 介绍说：“柯尔被迫离开那座城市，已经是超级英雄的他需要将自己磨练为超级超级英雄。”

结果柯尔离开了帝国市，他一路往南，来到了虚构的“新马莱斯城”（New Marais）。这是一座危险而多样化的城市，有点像美国的新奥尔良。在那里有一个强大的组织叫 First Sons，他们开发了辐射球，即前作中让柯尔获得了超能力的那种物质。逃出帝国市后，柯尔在新马莱斯和周边地区四处寻找 First Sons 的其他技术结晶，希望强化自己的电能，而在此过程中，会逐渐揭开他的一些背景故事。将这些技术结晶找到并拼凑起来，更深入地了解 First Sons，这是本作的重要目的，但柯尔不会忘了自己来到新马莱斯的首要原因。

“野兽正在逼近，这就是本作中让人把心悬在嗓子眼的地方。在他前往南部的所过之处，每个城市都要遭殃，而你在不断准备着。他知道你在哪里，以及你为何要到那里。”本作制作人 Brian Fleming 说。



无名英雄2	SCE/Sucker Punch	动作
PS3 inFAMOUS2		美版
预定2011年发售	1人	59.99美元
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

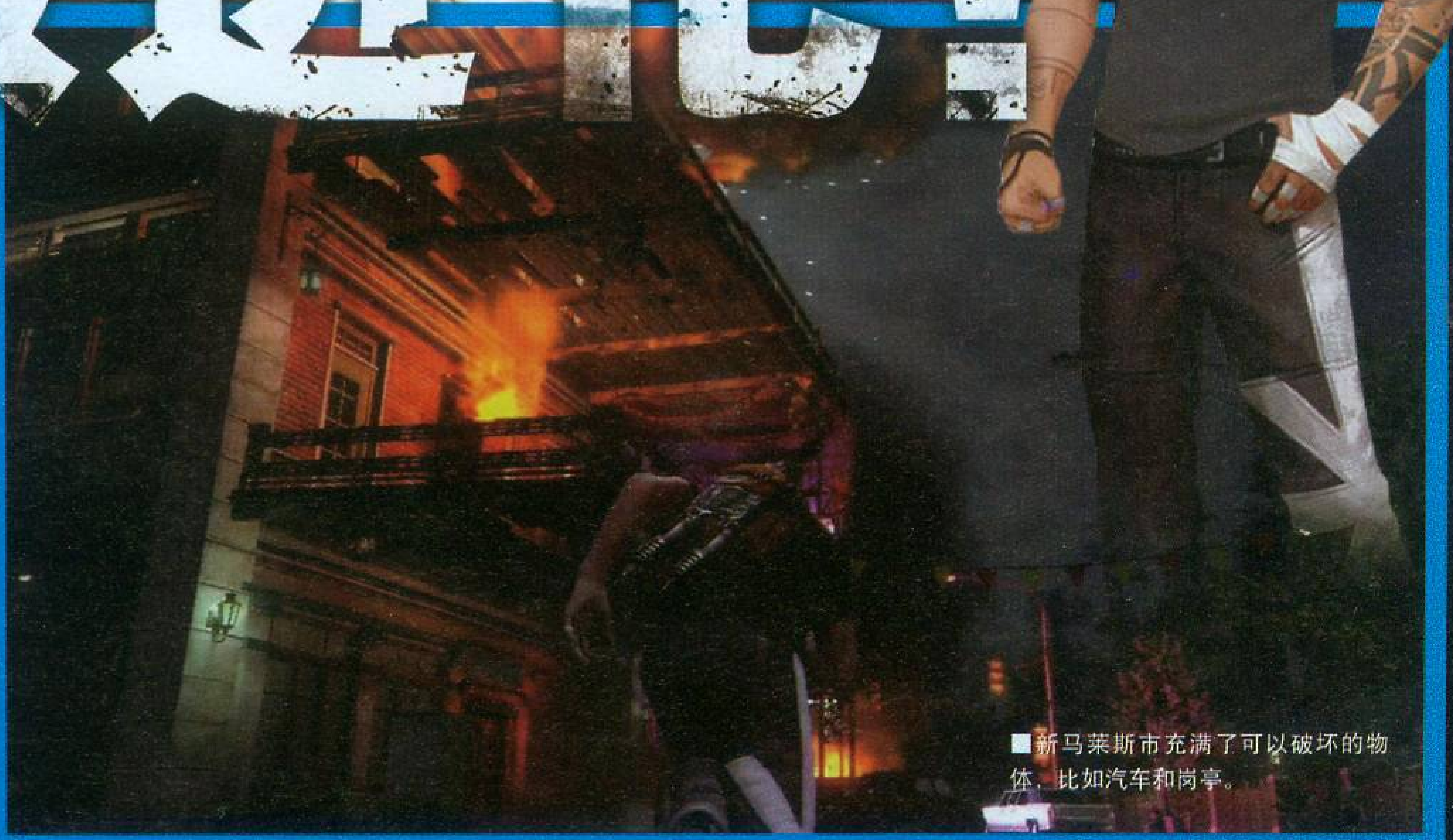
超级进化！

南方大都会

舞台的变化让 Sucker Punch 能够有更大的创新自由，为玩家带来一款更具娱乐性的超级英雄沙箱式游戏。这不仅仅是为玩家提供一个新舞台用来探索，新马莱斯本身就相当于一个角色，有很多秘密等待你发现。帝国市很大，但是并没有表现出现实中大都市里应有的文化多样性与建筑风格的千变万化。根据新奥尔良制作的新马莱斯有着更深厚的底蕴。

“我的父亲就是新奥尔良人，”Fox 说，“我小时候听了很多关于那座城市的故事，简直是无所不包。它有那种原始沼泽地，里面到处都是食人蜥蜴，还有大种植园、大片的公墓以及很酷的建筑。这是一个让人很想为它做个超级英雄游戏的地方。新马莱斯就是这样一种城市，在那里你每时每刻都觉得有可能会被突然捅一刀。”

柯尔刚刚来到新马来斯就遇到了麻烦。这座城市已经被民兵占领，这群装备精良的暴民致力于所谓的“人类净化”。自从前作的事件之后，整个国家到处都发生了奇怪的事件。很多人都拥有了超能力，或者至少是产生了畸变。帝国市的爆炸并非与外界无关的偶发事件。民兵组织的领导者是具有超凡魅力的 Bertrand，他认为要保证新马莱斯的安全，就要消灭那些表现出非人类特征的超能力者或变异者。能够操纵电能的柯尔自然是在不受欢迎之列。



■新马莱斯市充满了可以破坏的物体，比如汽车和岗亭。

再次拜会柯尔

《无名英雄 2》在每个方面都进化了，包括主角柯尔 · 麦格拉斯。玩家都喜欢《无名英雄》原作中柯尔的能力，但是对于柯尔这个角色本身并没有很深刻的印象。为此，Sucker Punch 对柯尔进行了重新设计，使其成为一个更容易让人产生情感共鸣的角色。本作的美术指导 Mathias Lorenz 说：“我的目标是设计一个更具魅力，更引人注目的主角。我们希望在他身上能找到更多的乐趣。”

柯尔的新形象已经不仅仅是用“改造”二字能够形容了，不管是设定图还是游戏中的实际形象，给人的感觉完全是一个全新角色。首席动作设计师 Billy Harper 表示，柯尔新形象的灵感来自托尼 · 霍克等现实世界中的各种极限体育明星。此外，本作中柯尔的配音演员也是全新的。新柯尔身上的小细节更加逼真，在建筑物墙上攀爬时，动作也更真实。

同屏百人大战

在目前公开的DEMO中，柯尔闯入了民兵组织的集会，与此同时一群变异生物也杀了过来。街道上挤满了民兵组织的战士，以及惊慌失措的平民，所有人都想在混乱中求生。柯尔在混乱中战斗，目标是冲到前方见Bertrand一面。在他前进时，会卷入到多场正在进行中的战斗。Fox说："这座城市将会栩栩如生。我们从前作学会的一个经验是冲突的趣味性。我们非常喜欢制造问题：路人会遭到民兵的袭击，畸形人来自沼泽，加入到战斗中，让整个地方具有勃勃生机。"

在这个片段中可以看到本作明显的画面进化，街道上同时出现的人物与汽车数量大幅增加，这让玩家有更多的机会影响周围的世界。

"这里有两个方面的进化：在环境中增加更多的细节与互动性，以及在城市中加入更多的活动元素。更多的汽车、更多的人、更多坏人、更多的一切。它给人的感觉更像一座城市。同屏100多人就给人更有活力的感觉，游戏将因此变得更有趣，因为我们可以扔进去无数的敌人，让你感觉自己更像个英雄。"本作开发主管Chris Zimmerman说。

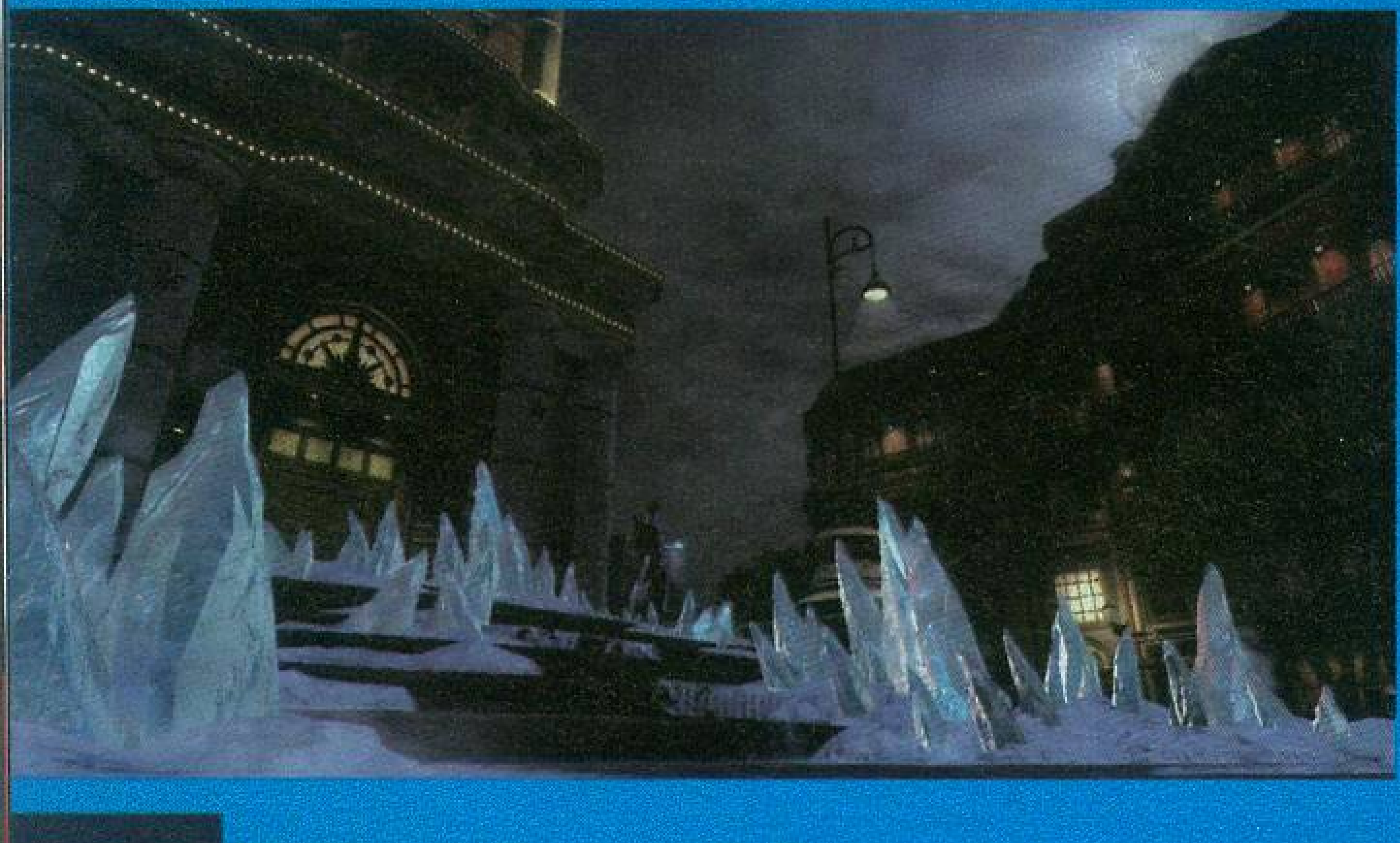
■离子漩涡是柯尔最新的强力技能之一，发动时的威力和视觉效果都很惊人。

■利用柯尔的强大电能，普通的工具也会变成超级武器。

[超越电能]

在DEMO中有一个地方暗示着本作中柯尔的能力不止是驾驭电能，还有操纵冰的能力。Sucker Punch对此不置可否，不过增加柯尔的超能力种类似乎是不可避免的。

"超能力是大家想要玩这款游戏的主要原因，我们希望让大家有更多的玩具可玩。我们没理由不让大家体验更多样的超能力。"游戏导演Nate Fox暗示说。不过柯尔的主要能力还是驭电，驭冰能力只不过是小小的补充。



超越超级英雄

与前作不同，本作一开始柯尔就已经是一个超级英雄，因此玩家不需要一步一步获得那些熟悉的能力。柯尔一开始就有的这些能力与前作中获得的能力不一定相同，但开发者的目标是让玩家不会觉得柯尔的力量退步了。例如，柯尔在电线上滑行的能力就是一开始就有的，不需要从头学起。不过这并不代表游戏会变得很简单，因为野兽这个强敌如影随形。柯尔要变得更强才行，所以他需要在已经很强的基础上获得更强的新能力。

柯尔通过电力而实现的高速移动能力在本作中大大进化。目前公布的新能力有两种，都与轨道滑行有关。比如在某个建筑侧面的特定区域，可以通过电感让柯尔向上方滑行、一飞冲天，轻松到达屋顶。如果你不想到屋顶上，可以通过另一种新能力水平飞跃建筑物的表面。

要打倒野兽，还要有更强的破坏力。柯尔最强的新能力之一叫做"离子漩涡"，能够形成电光四射的龙卷风，将敌人卷起，在场景中呼啸而过，所经之处一片狼藉。柯尔可以用这种能力瞬间干掉一架直升机。

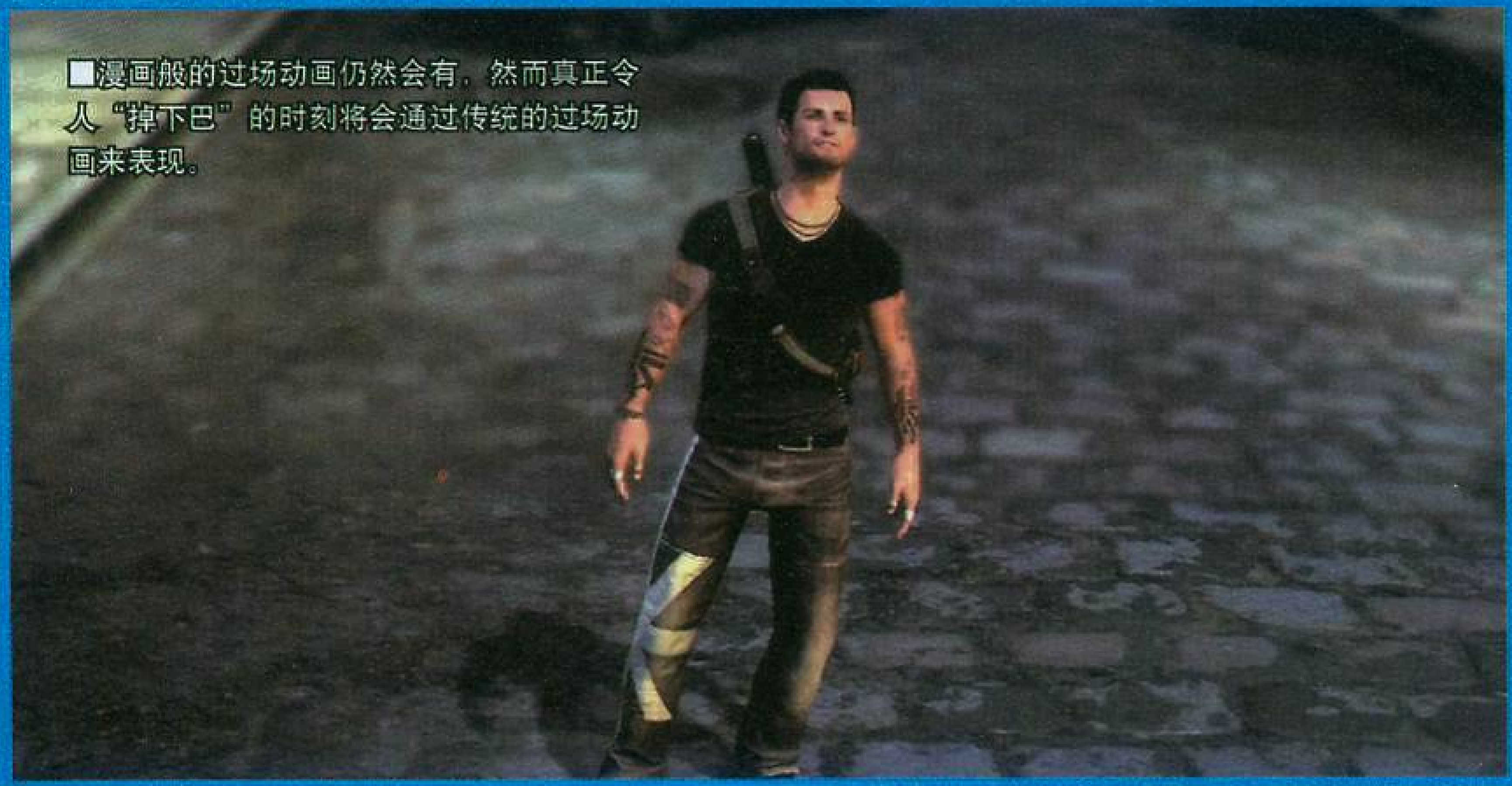
柯尔的近距离战斗能力也得到强化。柯尔最新的拿手武器是一根粗大的金属管，由于他的身体充满电流，金属管到了他手上就成为一根有着高压电力的强力武器。同样的道理，一根大号的音叉到了他的手上也会成为致命武器。本作中将会有很多因为柯尔的电流而成为强力武器的普通物品。在新马莱斯的民兵集会中，可以看到柯尔用他的新武器一下撂倒十几人，每一次连续技攻击还伴随着充满冲击力的特效镜头。

与前作一样，除了超能力外，柯尔本身也是一个优秀的跑酷运动员，已经在城市街头玩了很多年的跑酷运动。在本作中柯尔的身手将会更加敏捷，利用场景中的物体迅速抵达屋顶。

系列的升华

在游戏中探索和战斗时，你可能不会立刻注意到本作图形技术的进化，但是Sucker Punch很聪明地将PS3的机能用到了更实用的地方。前作中玩家对于画面方面的一些抱怨终于得到解决。比如，前作中用漫画来讲述剧情的廉价方式被精彩的过场动画所取代。游戏中仍然会有漫画风格的过场，但仅限于部分情节，而描述角色间互动与人物性格的重要内容会使用过场动画。有时候，剧情画面里一个拉近的镜头就能让一个人物的形象变得更饱满，而在前作中却办不到，本作将会以更为电影化的方式表现剧情，人物形象更真实可信。

更好的过场动画、电影般的镜头运作、更具可破坏性的场景、同屏更多的敌人，这些都是Sucker Punch的团队与索尼合作充分利用PS3机能的表现。索尼有意将《无名英雄》打造成PS3的标志性游戏系列，《无名英雄2》不仅仅是一个续作，更是该系列的一次升华。

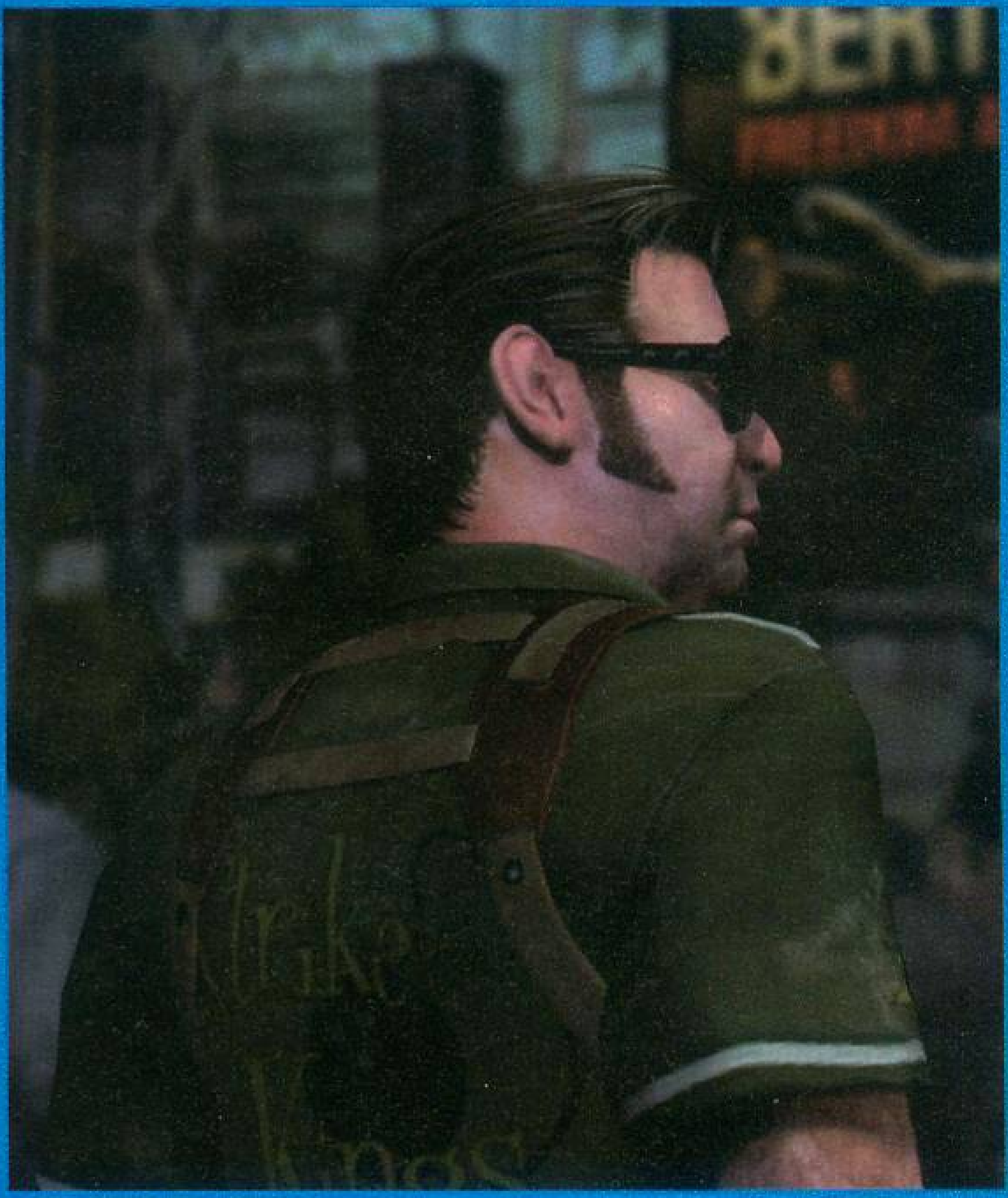

■漫画般的过场动画仍然会有，然而真正令人“掉下巴”的时刻将会通过传统的过场动画来表现。

“如果我们的工作按照计划顺利完成，我们希望这款游戏会让你玩到心脏病发作。——导演 Nate Fox”

[新的伙伴]

玩过前作的玩家对扎克都不会陌生，但是在本作中，他将会扮演稍有不同的角色。前作中，他只会坐在屋顶上，给柯尔制造麻烦。而现在他将会对柯尔提供有用的帮助。

本作中扎克将会为柯尔制造各种道具，帮助他解决难题。之所以在本作中成为好帮手，可能是因为前作中扎克背叛了柯尔，到最后又成为了柯尔的伙伴。与柯尔一样，本作中扎克的形象也完全改变，但喧闹、粗鲁而嘻哈的个性不变。不过他的配音与前作相同。



[创造未来]

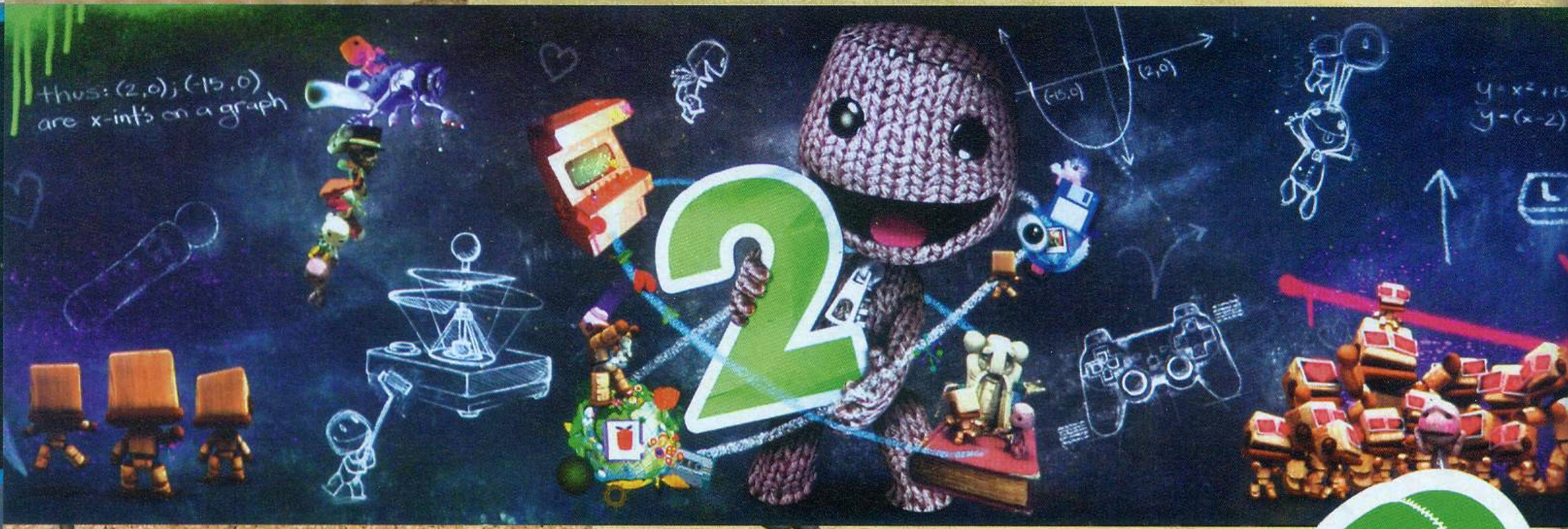
《无名英雄》原作没有任何特别的网络功能，但是其游戏设定其实很适合网络多人游玩。对于《无名英雄2》是否有网络模式，游戏导演Nate Fox暗示说：“我能说的是这将会是PS3超兴奋的时刻，将会有很多很酷的内容等着大家。现在还不能透露任何细节，不过我们很高兴其他很多游戏为我们提供了基础。”

本作也许会有多人合作和对抗型在线模式，从《除暴战警》和《横行霸道IV》的情况来看，这很适合开放型世界。

道德抉择

在前作中，道德抉择是一个无法回避的话题。要成为帝国市的破坏者还是守护天使完全由玩家自己决定，总的来说黑白善恶界限分明，而在《无名英雄2》中，不会有那么明显的界限。

Fox说：“你的选择会造成更大的后果，而且是好是坏不会那么明显。”在本作中玩家会更经常碰到道德上的两难境地，根据不同的情况，将很难判断怎么做是正义，怎样又是邪恶。而这种道德元素将会影响深远，对玩家的整个游戏过程产生重大影响。你的选择将会使游戏朝向两个完全不同的结果发展，而且与前作的结局不同，玩家并不是从不同角度经历同样的事件。



创造升级，一切游戏类型均有可能！

两年前发售的《小小大星球》不仅销量超过 300 万，还培养了不少玩家对游戏设计的兴趣，网上出现了 230 多万个由玩家上传的自制关卡。甚至有几位玩家因为创作出精彩关卡而被开发商 Media Molecule 招聘为公司职员，占其职员总数的 10%。《小小大星球》提出的“游戏、创造、分享”三要素已经被业界广为接纳。《小小大星球 2》延续了前作的理念，本质上它仍然是一个平台动作游戏，编辑模式的界面与功能也与前作类似，它还可以兼容前作所创造的关卡。不过这种以创意制胜的游戏，绝离不开创新要素。除了画面表现力更强的引擎外，麻布仔还带来了重要新工具，这些新工具将为玩家实现远远超越前作的关卡创造可能性。本作技术总监 Alex Evans 说：“这次不再是制作关卡，而是制作游戏。”

LittleBIGPlanet™ 2

文 清国清城 编 星夜 美编 NINA

小小大星球2	SCEA/Media Molecule		平台动作
PS3	LittleBigPlanet 2		美版
	预定2010年11月发售	1人	59.99美元
	对应周边未定		对应玩家年龄：未定

■你可以作出 LBP 版的《太空侵略者》。

■这种向纵深处射击的游戏类型也没有问题。

挑战所有游戏类型吧！

《小小大星球》的关卡编辑功能虽强，不过基本上也只能制作出平台动作游戏。而在目前的演示中，Media Molecule 已经用《小小大星球 2》的功能创作了《潜龙谍影》、《生化尖兵》、《宇宙巡航机》、《汪达与巨像》、《太空侵略者》等种类丰富的游戏类型。本作创意总监 Mark Healey 说，有一些了不起的玩家用前作的工具创作出一些完全不像平台动作游戏的关卡，有一些像是射击游戏，甚至还有变成计算器的关卡。这些关卡的出现让游戏开发者们最为兴奋，而本作的目标就是通过更强大的功能让玩家能够创作出更丰富的游戏类型与独特体验。

每一种小功能或者新工具的加入都有可能带来无穷的可能性，比如新添加的抓勾。按 R1 键就可以抛出抓勾，上下推动摇杆，就可以进行绳索的伸缩，当然最重要的还是像《生化尖兵》那样晃荡。为了证明抓勾带来的丰富游戏性，Media Molecule 演示了本作将会附带的一个关卡——《Tower of Woop》。通过弹跳垫（本作的新道具之一）抵达垂直表面的高处，然后用抓勾抓住露出的海绵部分，在此过程中穿过一系列的泡泡得分。到达高处后，关卡的难度上升，玩家要通过一系列的弹跳垫和位置刁钻的抓勾点跳到目的地。从这段演示中我们已经可以想像用它来制作《生化尖兵》或者《蜘蛛侠》之类的关卡，还可以用抓勾来模拟《半条命 2》中引力枪的功能。

你的麻布机器人军团

▲你可以制作出不同大小的麻布机器人，这样就可以创造出大块头的 BOSS 级敌人了！

《小小大星球 2》的一个重要新标志是"麻布机器人"的加入，这种 NPC 非常聪明。你可以在编辑模式中将麻布机器人设置于关卡内，与 Popit 菜单中的其他物件一样，你可以对其进行设置。你可以为它们穿上任何服装，将其变成各种角色。最重要的是，你可以改变麻布机器人的大小，为其赋予不同的行动方式，比如机器人式动作，或者丧尸类动作。麻布机器人的作用就在于一些需要大量 NPC 的游戏关卡，比如你想要制作一个类似于《丧尸围城》的游戏，就可以通过编辑麻布机器人，迅速创造出一大堆的丧尸。Healy 对此进行了演示，他一下子就造出来五六个丧尸，追着麻布仔不放。它们就像丧尸一样，伸长了手臂，摇晃着身体追着麻布仔。将丧尸设置为"具有敌意"，并将其激活后，他们就会开始攻击麻布仔。你可以将麻布丧尸设置为巡逻模式，并将其行动范围限定于特定区域，可以调节他们的行走速度，使其具有跳跃能力甚至为其赋予个性。总的来说，你可以将麻布机器人定义为敌人、朋友或者路人甲。可以生成的麻布丧尸数量为 20 ~ 30 个，有一个计量条用来衡量关卡中的最大允许数量。这主要是考虑到内存与 CPU 处理能力毕竟有限，虽然 Media Molecule 已经尽力进行了优化，不过这种玩家自制的关卡，毕竟不能像专业游戏开发商制作的游戏那样进行最大限度的关卡优化。

Media Molecule 演示了一个已经做好的麻布机器人关卡，任务是从一家工厂里拯救机器人，救出机器人之后，它们就会跟着麻布仔逃跑，而救出的人越多，难度就越大，要带领一大群人躲避上方不断坍塌下来的砖石。在默认情况下，麻布机器人的 AI 只会做一些基本动作，想省事的玩家可以挑选一些预设的行为方式，比如不慌不忙地靠近玩家，然后激活敌意模式，开始追击玩家。

小小芯片，万千可能

■各种类型的芯片将产生形形色色的行为方式。

"微型芯片"是与麻布机器人一样重要的新要素，就相当于麻布机器人的大脑。微型芯片并非麻布机器人独有，但是二者相结合，将会形成意义巨大的共生关系。在前作中出现的"小小大电脑"就有复杂的逻辑电路板，不过它仅存在于特定的关卡。而麻布机器人的这种微型芯片将应用于各种关卡，创造出各种行为方式，以及多种多样的道具。Evans 形容说："这就像在《LBP》的世界里加了个英特尔。"在最出色的《小小大星球》关卡制造者手中，芯片带来的可能性是难以想像的。比如你可以在汽车中装一块芯片，然后对汽车的行进方式进行编程。然后这块编程过的芯片还可以送给其他玩家，他们直接装在自己创作的汽车中，就可以实现同样的行进方式。Evans 相信，今后将会出现一些玩家组建的"芯片工厂"，专门设计具有各种功能的芯片，然后向其他玩家提供。

自己制作过场动画

在本作中，玩家可以录制麻布机器人的表演，就像移动麻布仔一样移动麻布机器人，还可以为其录音，用于对话和画外音，这些功能组合起来，你可以想像能够创造出多么有生机的关卡。在前作中，只能通过文字框来讲述剧情，而本作中通过这一系列工具的结合，玩家就可以制作出自己的"过场动画"了。这种"电影编辑"工具的使用非常简单，高级动作设计师 Francis Pang 演示了如何用该功能迅速创造 MV。他首先在架设好的舞台上放置了 10 个麻布机器人，使其随机穿上过去已经通过下载发布的麻布仔服装。接着他录制了一段舞蹈动作，然后用选择工具让所有其他麻布机器人都拥有同样的舞步，接着再设置三个分镜，调好角度、距离和景深，还可以设置镜头的切换过度方式，然后挑选布景，接着就大功告成了。在拍摄的过程中可以移动镜头，进行伸缩，做出倾斜、晃动等镜头效果。

前面提到的工厂大营救关卡有一段过场动画，就是用这种电影编辑工具制作的。伤心的机器人 Clive 为这段过场提供旁白，讲述他的家园"美好明天工厂"遭到了星际怪物的入侵。这段旁白的真正录制者是本作的一位程序员。据 Evans 介绍，本作的所有关卡都是用游戏附带的工具制作的。也就是说，玩家也可以凭借自己的想像力创作出这些专业级的关卡。

▲选择"随机服装"，你的麻布机器人们立刻变成了各种角色。

想怎么操作，就怎么操作！

▲自己设置麻布机器人的操作方式。

▲驾驶机器苍蝇来一场空中大战吧！

▲看呐！有灰鸡灰过去喽～

在操作上，本作最大的创新是“六轴直接操作位”，简单的说，这种操作系统的作用是让玩家将手柄的各种键位与游戏中的任何物体或功能相匹配。你可以用这种功能制作出以倾斜感应方式操作的汽车。然后为汽车添加鸣笛音效，在将此音效与○键匹配，这样在按○键的时候就会鸣笛了。你也可以将麻布机器人变成直接控制，甚至直接控制一群机器人，比如以倾斜方式控制一个，两个摇杆各控制一个，方向键再控制一个。就连两个玩家同时控制一个机器人也没有问题，可以是一个人控制跳跃，另一个控制移动。

玩家可以创造出很多种有趣的生物进行控制，比如会飞的机器鸡，爪子下面还挂着一个麻布机器人。还有一只长得像毛毛虫的蛇，全身都是毛，在墙壁上蠕动着，吃多了泡泡身体就会变大。还有一只金属苍蝇，会发射激光，腹部是用老式麦克风做的。控制苍蝇时还要注意惯性，而且就连惯性效果也是可以调整的。既然能够进行飞行并射击，当然就可以用这些生物制作出飞行射击游戏，而且把镜头一转，就变成了老式的纵卷轴射击游戏。而对于在墙壁上蠕动的蛇，只要把镜头一转，就变成了一个在 2D 平面上进行的游戏。关卡创造完之后，玩家还可以在关卡中调整实时光影效果，而对于玩家在前作中制作并导入本作的关卡，也会由游戏本身对其自动添加动态光影效果。

与朋友分享乐趣

至于三大要素最后一条的“分享”，本作也进行了重新设计。玩家能够发布的不仅仅是单一的关卡，而是可以发布由多个关卡乃至过场动画组成的完整游戏。而且因为能够自由调整镜头角度，使得玩家能发布的游戏不会再局限于平台动作游戏，你能想像到的多数游戏类型都可以实现，如果你的创作实力够强，就算是 FPS 也不是没有可能。

本作还将收录 75 种新服装，还有一大堆的新贴纸和多种主题，为你的创作增添姿彩。已知的新主题包括“技术文艺复兴时代”、“蒸汽幻想”、“霓虹传道”、“设计师有机体”、“绒毛高科技”和“手工街机”。当然在游戏发售后，你也可以下载各种新服装道具。

设计好的关卡在网上发布之后，有人浏览你的关卡作品时，画面中将会显示你自己装点起来的个性星球，就像在网上访问好友的个人空间一样。索尼还将开通一个新网站：LBP.me，可以用玩家的 PSN 帐号登录，然后就可以通过电脑或者手机浏览网友们的关卡。看中了哪个关卡，可以直接添加到你的“小小大星球列表”，当你回到家里打开 PS3 就会开始下载这些关卡。

▶“手工街机”主题，用来制作老式街机游戏的最佳伴侣。

《白骑士物语　古之鼓动》陪伴很多玩家度过了美好的2009年寒假，如今续作又在2010年暑假期间推出，Level-5真是用心险恶。在经过前作长达一年半的更新之后，Level-5对续作进行了很多改进。不过无论如何改进，万变不离一个刷字，目前正有无数玩家夜以继日地奋战之中。由于游戏魅力太大，以至于绝大部分人都没空对本作进行完整的评价。最佩服的是那些前作以港服账号进行、本作改以日服账号继续的人，前作数千小时说不要就不要，魄力之大令人肃然起敬。而游戏究竟素质如何，答案已经很明显了。

白骑士物语 光与暗的觉醒		Level-5	角色扮演
PS3	白骑士物语 光と暗の觉醒		日版
	2010年7月8日	1～6人	6800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

文 纱迦 & 九兵卫　美编 anubis

你必须知道的5件事情

联机码

本作联机需要输入联机码，联机码是印在封底反面的，输入码的方式是在 PSN 商店里选择输入兑换码，在游戏中直接选择上网的话也会自动弹出该窗口让你输出。此码只有在日服 PSN 商店里输入才有效，在其他服无效。

为了防止本作出现 1 代那样的大面积二手现象，Level-5 规定一个联机码只能让一个账户上网。如果你想让多个账户上网联机，只能去 PSN 购买第 2 个联机码。

继承

玩家在前作《古之鼓动》的记录可以继承到本作。选择继承的话基本上可以继承 1 代的全部东西，包括金钱、道具、素材、装备。但所有装备的强化全部清零，另外已合成记录、全任务成绩、技能学习情况以及网络相关的绝大部分用户设定都会清零。

非日服账户的记录也可以继承到二代，不过由于非日服账户不能上网联机，所以除非你只想玩单机游戏，否则没有意义。

账户相关

前作中无论你使用哪个服的账户，都是联到一个服务器上进行游戏。如今本作限定日服才能联网。很多玩家都想知道，有没有办法把自己在前作中的超强记录转移到新的日服账户上，不过到目前为止这是不可能的。所以，如果阁下在前作中用的是非日服账号，那么对于本作只有两种选择：一是继续用之前的账号来打单机，二是用日服账户重新开始。

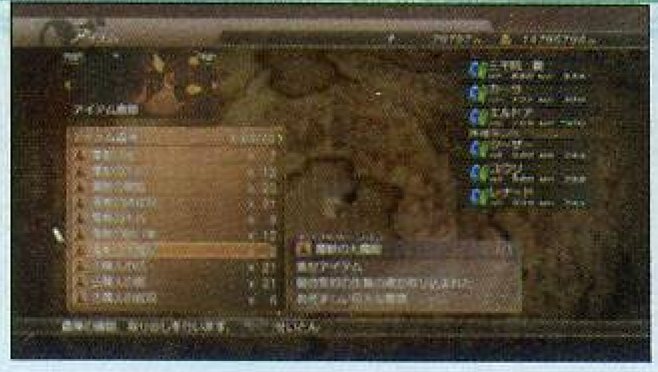
白金皇冠

在前作中拿到白金奖杯的玩家，可以在继承前作记录后获得特别的追加奖励——白金皇冠。但是需要注意的是，系统判定你是否能获得白金皇冠的条件，并不是看你的奖杯列表，而是看你是否在游戏中达成了满足白金奖杯的条件！这些条件分别是：

获得 600 种以上的道具
获得 500 种以上的装备
自创角色全制霸至少 4 种技能
杀敌 1 万名以上
以 S 级评价完成至少 50 个任务
合成种类 450 种
GR 等级达到 12

和真正的白金奖杯条件相比，以上条件其实还是宽松了不少，因为没有要求所持金超过 1000 万这一项。不过只有玩家用以继承的那个存档同时满足以上条件，才能拿到作为奖励的白金皇冠。如果玩家是以 S/L 大法用多个存档来满足以上条件的，那么很遗憾，你拿不到白金皇冠了。

前作内容



本作包含了前作《古之鼓动》的全部内容，非常厚道。不过游戏系统是以 2 代为准的，另外打前作的任务时也不能和真正的前作玩家联机。如果你没有 1 代的通关存档，那么你必须从 1 代的故事开始打起，不能直接选择打 2 代。奖杯方面本作并不包含前作的奖杯，通关前作仅能获得一个铜杯。

很多人想知道，不继承前作记录的话，打本作会不会有很大问题。从目前来看问题不大，因为本作升 GR 非常简单，光是单机就能轻松升到 GR 12，而商店里可以买到相当于之前 GR 10 的装备。之后玩家在刷 GR 的同时还能顺便拿更好的装备，因此不会比继承记录的玩家差多少。不过若是没有前作数百小时积累的素材，在挑战合成数量的奖杯时会非常麻烦，因此不继承前作记录的最大问题，就是会导致本作的白金奖杯拿起来非常困难，你得多花不少时间去打那些低级素材，当然这些素材的出现几率比过去高多了。

战斗知识

非战斗状态参战

本作是一个强调多人合作的游戏，因此在战斗中除非是我方有压倒性的优势，不然肯定得有人主攻，有人拉怪，有人辅助。如果是专心辅助的话，并不一定非得进入战斗状态，直接输入行动时的快速指令即可。

非战斗状态时，按十字键的←→可以切换锁定目标，按↓可以将光标指向自己。此时按○键会出现 4 个指令。アイテム为使用身上的道具，魔法为使用魔法，装备为切换身上的装备，ステータス为查看资料。利用快速指令，玩家可以一边行动一边更换装备，节省了大量时间。而且用快速指令可以在非战斗状态下使用魔法和道具，无须等待行动光圈蓄满，因此可以实现魔法和道具的连续使用。另外非战斗状态下随着时间的流逝，HP 和 MP 会自动回复，在持久战中非常有效，对自己使用ヒーリング后效果更佳。

防御

防御在游戏中是相当有效的指令，指令为 R1+○，可在行动光圈未满时使用。防御除了能减轻伤害、防止击飞之外，还能令敌人招式中附加的异常状态无效。在单机流程中，防御更是极为重要，因为 BOSS 经常有一些能秒杀我方的招式。防御成功后我方下一次行动会加快，此时正好可以使用回复手段。

防御也有缺点，一是取消需要时间，二是只能防御第一击，所以防御也绝非万能。

重量设定

在战斗状态中当行动光圈蓄满后就可以输入一次指令，影响行动光圈速度的因素是装备，装备越轻，光圈的转动速度就越快，裸身（无任何装备）最快。除了极少数几种行动外，其他行动均不影响行动光圈的转动速度。因此要想提高速度，就得减轻装备重量。

游戏中的装备有轻、中、重 3 种重量设定，在角色的装备画面也能看到目前角色身上装备的重量。本作由于大大加快了行动光圈的积蓄速度，所以轻中重之间的区别缩小了，但仔细比较的话还是很明显的。

一般来说，重装备都拥有很高的物理防御，而且不容易被击倒和吹飞。轻装备则正好相反，不过一般都具有不错的魔法防御以及异常状态耐性。

连续技

连续技（コンボ）的构成其实比较简单，只要记住必须按地面→浮空→空中→叩落→魔法这个顺序来就可以了。连续技的好处在于必定命中，且威力较单招有所上升。但本作取消了过去用 MP 蓄 AC 的技巧，这使得 AC 的积蓄颇为不易，只能依靠打人和被打来增加（吃 AC 回复药亦可，但携带数量极其有限），另外任何招式在连续技中都需要消耗 AC，这些变化都使得连续技的实用性大幅下降。

在使用连续技时，要注意以下两点：

一、连续技的衔接过程中，一定不要连按○键，因为这样会使连续技的威力下降。

二、连续技中的某一种属性之和为 10 且招式数量至少为 4 时，在成功输入完指令后会出现追加攻击（COMBO FINISH）。游戏中的属性有斩击、打击、刺突、风、土、火、冰 7 种，任意一种属性之和为 10 均会出现追加攻击，同时满足多种的话无加成。追加攻击的威力约等于连续技威力之和除以招式数量。

属性

游戏中的属性分为斩击、打击、刺突、火、冰、土、风这 7 种。其中斩击、打击、刺突为物理属性，魔法不具备物理属性；火、冰、土、风为魔法属性，不过可以附加到武器之上，这样任何攻击都算属性攻击。

前作中由于武器上是可以既有武器属性又有魔法属性的，因此两者相乘的话威力将翻 1.95 倍，因此战士远强于法师。但本作中大幅削弱了这种设定，武器上附加 1 级魔法属性，只会令伤害增加少许（具体不明）。相反的，物理属性相克时威力加成比前作要大不少。因此从目前来看，战士对属性武器的依赖要比前作小得多。

不过魔法不同于物理攻击，由于魔法不具备物理属性，所以魔法属性相克时造成的伤害相当夸张。此外本作还有降低属性魔法耐性的魔法，这些设定都让法师翻了身。

体崩

对大型敌人的特定部位累计造成一定的伤害之后，会令其陷入行动不能的状态，这被称为体崩。体崩的好处是相当多的，首先体崩时敌人的防御力会下降约 20%，其次是一些特定部位必须在体崩后才能攻击。比如人型敌人体崩之后，普通攻击能打腹部，跳跃攻击能打头部；而在未体崩时普通攻击只能打脚部，跳跃攻击只能打腹部。

本作对大型怪物的体崩设定得更加细致，当玩家对大型怪物的特定部位造成一定伤害后，会出现斩击、刺突、打击的特殊标识，此时以正确的方式命中该部位，就能令其体崩。注意特殊标识出现的时间有限，如果不抓住机会，有可能坐失良机。

异常状态

本作的异常状态非常生猛，并有两种新增的异常状态，其中还有无解的异常状态，玩家必须小心。不过所有的异常状态都会随时间经过而解除，另外杖的无の外法能解除一切异常状态，包括有益的……

名称	效果	回复方法
毒	每隔一定时间HP减少	キュアポイズン、毒消し草
マヒ	行动不能	キュアパライズ、シビレアの根
眠り	行动不能	キュアスリープ、目覚めのハーブ或受到攻击
沉默	不能使用魔法	破魔の铃
バインド	使用者和中招者无法行动	任意一方受到攻击
气绝	行动不能	リフレッシュ、气つけ药
咒い	全能力低下	キュアカーズ、解咒の札
变身封印	不能变身	キュアアーク、アークパウダー
腕缚り	不能使用连续技	キュアアームズ、レンゲキ草
HPスリップ	HP徐徐减少	ヒールブリーズ
MPスリップ	MP徐徐减少	无解
攻击DOWN	攻击力下降	无解
物理防御DOWN	物理防御力下降	タフネスチャージ
魔法防御DOWN	魔法防御力下降	マナシールド
速度DOWN	行动光圈速度变慢	クロックアップ

骑士变身

本作的骑士在战斗中相当有用，骑士除了攻防俱佳之外，招式都具备范围判定是其最大优点。而且本作自创角色也能变身，这也进一步提高了骑士的价值。

变身为骑士之后，HP 和 MP 都需要玩家密切注意，任意一项变为 0 之后都会解除变身，解除变身后 AC 和 MP 均会变为零。HP 是受到对方攻击之后减少的，而 MP 会随时间缓慢减少，另外很多招式都会消耗 MP，因此在使用的时候不可大意。

变身的条件很多，最主要的一点就是 AC 至少达到 10 点，另外不能在狭小的地方（如地下水道）变身，此外也不能中变身封印的异常状态。满足以上条件后在战斗中按△即可变身。在线任务也可以变身，不过仅限本作新增的任务。

骑士变身的基本战法就是用 MP 回复药死抗。由于 BOSS 很难一招秒掉骑士，所以用骑士针对其弱点一招招砍即可，MP 不够就吃药，建议让走弓箭职业的角色扔

药，因为弓箭有一个药效上升的特技。后期入手月姬之后就更方便了，月姬拥有全体 HP 回复技能，才耗 10 点 MP。有了月姬，大家可以全部围上去砍，HP 不够了就用月姬的技能回复，能节省不少 MP。

骑士变身中按△可以使出回合破坏（ターンブレイク），此招可以强制中断对手的攻击，但只有 1 ～ 2 次机会，贸然使出的话还有被敌人防住的可能。因此只建议大家在 BOSS 进入怒状态后使用大招蓄力时用这一招。

骑士变身中按 R1+ ○一样可以使用防御，此外按 R1+ △可以使用铁壁防御，这一招可以令我方全体队员受到的攻击无效化，但代价是骑士自身受到较大伤害，并一定时间内行动不能。一般在 NPC 危急的时候使用。

玩转AI

本作的AI令人纠结，说他傻吧，他回复起来又快又好，还带预判；说他聪明吧，他会站在一旁笑眯眯地看着你因麻痹而挣扎的丑态。总之实在是令人又爱又恨。要想控制AI，就必须了解AI的特性。

AI的两大特性

首先，AI在战斗中只会使用指令条上有的指令。明白这一点之后，你就知道为何NPC死不出手了，因为你根本没给他装备你需要的指令。其实这一点是可以反过来利用的，例如你只想NPC使用魔法攻击的话，只需把指令条上全部填满魔法指令即可。

其次，NPC在非战斗状态下不会做任何事情。这一点不够人性化，单机游戏时我们还可以手动选择他们输入快速指令，或者干脆换人来执行。不过在单人任务时由于不能换人，所以……

好了，接下来看看具体如何设置AI的行动吧。

作战变更

在菜单中的バトルセットアップ一项中，可以设置同伴的作战方针，具体如下：

自由に战ぇ	交给AI自由发挥
全力に战ぇ	不考虑AC和MP的消费，全力进攻
节约しろ	行动时尽量节省AC和MP
身を守れ	优先采取防御策略
回复を优先しろ	以回复我方为优先考虑

简单地说，短期决战就用“全力に战ぇ”，奶妈型角色就用“回复を优先しろ”，盾役角色就用“身を守れ”。

全体号令

在战斗中按住R1不放，再输入十字键，可以快速对我方队员下令。

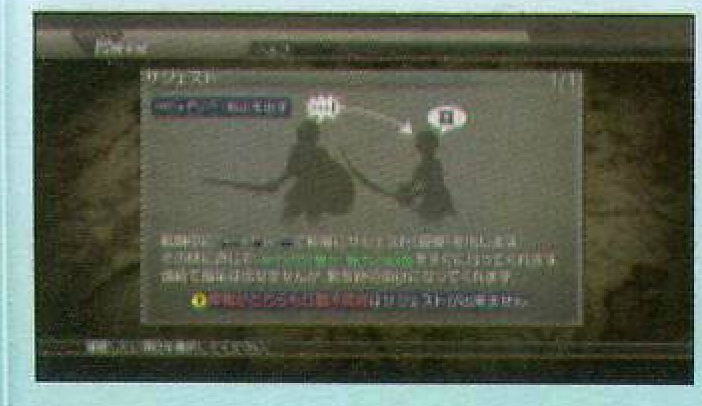
↑	おまかせ，交给AI自由判断
←	集中攻击しろ，全力攻击领队的目标
→	それぞれ战ぇ，分散攻击各自的目标
↓	距离をとれ，和目标拉开距离

此外，长按×键可以中断同伴的动作，令其不要出手。

全体号令中，最常用的就是←和↓。←适用于绝大多数战斗中，而↓多用于BOSS战，特别是有NPC的情况时。由于本作NPC死亡算GAME OVER，因此很多时候都会因为这一点而失败。NPC面对BOSS的大招时又不会采用防御，一招被秒也很常见。这个时候就要拉开距离，然后通过玩家的精确走位，让BOSS的大招打不中NPC，这点非常重要！

紧急求助

在战斗中按住R1不放，再按□或×，可以对同伴下达紧急求助的指令。指令内容多种多样，有时是全力进攻，有时是优先回复，个人感觉还算好用。不过注意不要频繁输入该指令，否则AI会因短时间内接受的指令过多而死机（玩笑）。



网络教室

联网方法

众所周知，《白骑士物语》是个强调联机的游戏。本作虽然增加了大量单机要素，而且也有单人练GR的快速方法，但是若想更好地体验游戏的乐趣，就肯定要联网。至于目标是白金的玩家就不用说了，游戏中很多任务就不是为单人准备的。

联网的方法非常简单。首先登入PSN，之后选择任务，会出现两个选项，第一个是单人进行任务，这个部分是可以在无网络的状态下进行的，任务的内容和联机时没有区别。本作单人进行任务时还可以带上剧情中的同伴，因此难度比前作要低。但是由于同伴只会跟你行动，所以这个设定只是会让战斗难度下降一点而已。此外单人进行任务时只能控制自创角色，如果在BOSS战中自创角色挂掉的话就算任务失败。

第二个选项是和其他玩家联机，系统会自动搜索配对，成功的话玩家就可以和其他玩家一起挑战这个任务。如果搜索不到，系统会问你是否要自己创建任务，选择“是”的话可以等待其他玩家来加入你的任务。此外进入ジオネット也可以开任务。

中国玩家在联机时不可避免地会遇到电信、网通的选择。根据大量老玩家的反应，目前网通玩本作的情况要远好于电信，电信的掉线现象比较常见。当然如果你用电信的话也不是无药可救了，你可以选择VPN来帮助自己稳定地联网。据本人实验，使用了VPN之后基本上可以保证电信不掉线，和网通玩家联机一样没问题，不过延迟什么的肯定还是有，特别是在6人任务中。

ジオネット

ジオネット是本作独有的网络系统。玩家按△键调出菜单就会看到ジオネット的选项，在ジオネット里每个人都拥有一个自己的空间，并可以对自己的空间进行简单的布置，这个部分以后再说。ジオネット的功能不少，不过很多都需要懂日语才能使用。

选择ジオネット选项后有7个选项，具体功能如下。

ジオネットに入る	进入ジオネット
オンラインステータス	设定自己的状态（在线或隐身）
フレンドリスト	好友列表
写真を确认する	观看目前拍摄的图片
ジオラマをつくる	创建自己的家园
ジオラマに入る	进入自己的家园
ジオラマ住人リスト	查看目前雇佣的居民

关于家园，之后再介绍。首先进入ジオネット后会来到个人主页，有6个选项，具体功能如下：

トップページ	回到首页
冒险日志	撰写日志
マイタウン	进入我的地盘
フレンド	好友情况
冒险者达の日志	观看其他玩家的日志
揭示板	进入游戏论坛

在首页，我们可以看到目前取得奖杯内容以及官方通告。冒险日志是给玩家抒发感想的地方，你写的日志会被所有人看到，最常见的日志是邀人来打某任务，比较闲的玩家可以当博客来写，当然这里只支持日文输入，如果日语不过关且没有USB键盘，打字能把你累死。点击日志可以来到作者的主页。

在冒险者达の日志这一项里可以观看其他玩家的日志。我的地盘就是一个个的冒险房间，一个用户的地盘里能开20个房间，每个房间可容纳16个人。

在个人主页中按△键会出现另一个菜单，非常有用，具体功能如下：

归る	前进
进る	后退
ホーム	回到自己的地盘
ピクロ通信	相当于游戏中的短消息
お气に入り	收藏夹，用于收藏其他玩家的主页
访问者履历	观看来访者的历史记录
更新	刷新当前页面
マイページの设定	更改个人主页
ヘルプ	帮助
ジオネットの终了	退出ジオネット

定型文

本作不支持中文输入。本作的主力玩家都是日本人，如果你没有太多朋友的话，不可避免地要和日本人打交道。你不会日语也没关系，但一些基本用语还是要掌握的，而且游戏中已经预设了一些台词，这就是定型文。最常用的就是以下几句：

こんにちは	你好
はじめまして！	初次见面
よろしくお愿いします	请多多指教
お疲れ样でした	辛苦了（用于过关后）
ありがとうございます	感谢
どういたしまして	不用谢
ごめんなさい	对不起
了解しました	明白了
グッジョブ！	干得好！
ドンマイ！	别在意！
おめでとう！	祝贺你！

游戏中还可以自由创建定型文，方法是按△键调出菜单，之后依次选择システム→チャットの设定→ユ－ザ－定义定型文の编集。在打特定任务前可编好一些可能会用到的台词，这样会方便很多。

好友和黑名单

在游戏中可以添加好友，需要注意的是，这里的好友和PSN的好友不是一个概念，两者是完全独立的。如果你想和谁成为好友，必须在游戏中添加，方法是在个人主页选择フレント，再选择フレント登录，登录时输入其PSN ID即可。登录好友的过程亦可在游戏中面对面地提出。

成为好友之后，你可以直接在フレント选项中看到他的状态，之后可以去他的主页，还可以选择与其相会，这样如果好友没有在任务中的话，系统会带你自动移动过去。游戏还有一个很体贴的设定，那就是可以察看好友的好友，通过这个方法你将认识越来越多的人，这样就不愁没人陪你打任务了。

而在按△键出现的菜单中，选择マイページの设定，会看到ブラックリスト的选项。这一选项即为黑名单。大家千万别把这个当成好友名单了。

我的家园

家园（ジオラマ）系统是前作2更后加入的新系统，也是Level–5的RPG游戏的标志性系统。利用这个系统，你可以把自己的地盘变成一个华丽无比的家园，地形、建筑、音乐、住民均可由你来设置。这个系统确实是相当强悍，不过由于目前本作才发售了不到一个月时间，因此对于本作家园系统的研究极不成熟，这里只能先给大家解解惑了。

建设家园除了好看之外，还能改变家园中商店出售的物品。游戏中为家园设置了18种职业，当每一种职业达到一定级别之后，出售的物品就会发生变化，部分采集素材和掉落素材均可直接在商店中购买。当特定职业达到顶级时，更是会出现全新的装备购大家购买（不过素材可以去别人家买，但装备只有主人才能买）。此外家园中还可以安置采集点，一次最多出现7个采集点，这样每完成一个任务后均可以回来采集一遍。因此玩家往往亲切地把家园系统称为“农场”。

由此可见家园系统是相当重要的，但实际上搞起来是非常麻烦的。首先你需要花大量金钱来购买土地，之后还要在各个城镇中雇佣（スカウト）黄色姓名的居民前来定居。居民来了之后你还得为他们做房子让他们安居乐业，然后根据居民的能力就可以令家园的各种职业上升。由于反复修建同一建筑会让职业加成变少，因此具体建设起来之后还是很考验头脑的。怕麻烦的玩家可以直接去PSN花日元购买家园的各种建筑物，这样可以节省大量时间。

此外，土地等级会受到居民数量以及GR等级的制约，居民们也不是说来就来的，部分居民需要你给他高级素材才会加入，还有一些居民需要你完成他的依赖才会加入。总的来说家园是个相当庞大的系统，以后有机会的话再和大家分享。

我的地盘

我的地盘（マイタウン）事实上就是玩家的集会所，这里有武器店和道具店，与门口的士兵对话可以选择离开，与揭示板前的士兵对话可以进行任务。

设立房间时玩家可以给房间起一个名字，这个名字是所有人都能看见的，因此多半都用来标明这个房间的作用，例如要挑战什么任务、想打什么素材之类的。还可以给房间设置密码，以防止有人来捣乱。

与揭示板前的士兵对话后有三个选项，具体如下：

クエストを作る	创建任务
クエストを参加する	参加别人的任务
やっぱりやめる	放弃任务

选择参加别人的任务时，只能参加由这个房间里的人创建的任务。自己创建任务时，如果把オートマッチング设为あり，是可以让房间之外的其他人参加的，默认的なし则是只允许房间里的人加入。

职业讲座

本作名义上有八种职业可以选择，事实上对职业的界定并不明显，玩家完全可以八种职业均有涉猎。不过这样的下场必定是四不象，强烈建议玩家术业有专攻。

当玩家的等级达到80级且通关后，在大地图上选择シンカ村，就会看到转生的选项。转生之后，玩家的等级就变回60级，能力变为60级的标准能力，并获得400点技能点。每转生一次，还能多获得40点技能点。前作的最高奖励到4转，本作具体不明。

对于心急的玩家，强烈推荐一开始走法师路线，法师路线练级和升GR会非常快。当你的GR提升上去之后，装备肯定也更新换代了，另外GR高之后的任务里也有更高经验的敌人，这样即使转生也会比从头开始快得多。

下面是各职业分析。需要注意的是，由于时间很短，目前还不可能摸清全职业的真正实力，因此以下介绍仅供参考。以下职业的技能列表中，仅列出技能派生情况，以供大家快速学到自己想要的技能。

片手剑

本作的片手剑称得上是万金油。片手剑分为片手剑、片手斧、短剑三种，配合丰富多彩的招式，斩击、突刺、打击样样精通。片手剑配盾可充当吸引火力的盾役角色，新增的二刀构让片手剑的攻击力又上了一台阶。更令人惊喜的是本作还为短剑附加了大量魔力，而且也有增加魔攻的特技，这使得魔剑士这一搭配也成为现实。片手剑不愧是本作的万能职业，不过博而不精也是片手剑的弱点，就看你怎么去理解片手剑的特性了。

代表技

剑狼の构ぇ：攻击力上升但防御力下降，维持时间很长。
二刀の构ぇ：复制一把刀进行攻击，攻击力上升，并可以使用专用技。
マジックイーター：吸收敌人的 MP，消耗 2AC，是シャイニンググレイヴ、五月雨突き等大招连发的保证。
シェルブレイク：敌物理防御力下降，仅消耗 6 点 MP。
挑发：吸引敌人的注意，消耗 1AC，危急时可以代替枪手成为盾役。
魔刃の构ぇ：魔攻上升而魔防下降，魔剑士的必备技能。
デュアルオーラ：只消耗 MP 的范围技，相当贵重的技能，当然入手难度也不是吹的。

编号	名称	必要技能
1	斩る	初期
2	回转斩り	初期
3	ムーンスラッシュ	2 44
4	シャイニンググレイヴ	3 46
5	踏み入み割り	初期
6	兜割り	初期
7	スマッシュレイヴ	6 44
8	突く	初期
9	溜め突き	初期
10	五月雨突き	9 44
11	斩り上げ	2
12	ライドアッパー	6
13	空中斩り	11
14	エアカッター	13 45
15	エアレイドエッジ	14
16	エアスマッシュ	12
17	ブレイクムーン	16 45
18	エアブレイカー	17
19	叩きつけ	13
20	パワースマッシュ	16
21	ソニックエッジ	初期
22	トライソニック	21 44
隐1	デュアルオーラ	完成住人依赖“战士としての最后の仕事”
23	火炎斩り	42
24	升炎斩	23
25	爆炎落とし	24 44
26	フレイムソニック	22 25
隐2	デュアルフレイム	デュアルオーラ
27	疾风突き	42
28	升风斩	27
29	ストームレイド	28 44
30	ストームソニック	22 29
隐3	デュアルストーム	デュアルオーラ

编号	名称	必要技能
31	剑狼の构ぇ	35
32	护身の构ぇ	35
33	魔刃の构ぇ	31
34	封魔の构ぇ	32
35	挑发	43
隐4	瞑想	完成住人依赖“女战士の秘传”
36	アームブレイク	44
37	シェルブレイク	44
38	カウンターソード	36 37
39	マジックイーター	38 45
40	二刀霞斩り	47
41	二刀诸刃斩り	47
42	片手剑マスターLv.1	初期
43	片手剑マスターLv.2	42
44	片手剑マスターLv.3	43
45	片手剑マスターLv.4	44
46	片手剑マスターLv.5	45
47	二刀の构ぇ	50 53 56
48	片手剑修练Lv.1	46 57 59 61
49	片手剑修练Lv.2	48
50	片手剑修练Lv.3	49 58 60 62
51	片手斧修练Lv.1	46 57 59 61
52	片手斧修练Lv.2	51
53	片手斧修练Lv.3	52 58 60 62
54	短剑修练Lv.1	46 57 59 61
55	短剑修练Lv.2	54
56	短剑修练Lv.3	55 58 60 62
57	HP Up Lv.1	2 6 9 21
58	HP Up Lv.2	15 18 57
59	素早さ Up Lv.1	3 7 10 22
60	素早さ Up Lv.2	15 18 59
61	器用さ Up Lv.1	3 7 10 22
62	器用さ Up Lv.2	15 18 61

两手剑

前作中最人气的两手剑，在本作里已经威风不在。除了其他职业的性能得到改善之外，有意被调低的命中率才是两手剑的最大软肋，如果不想用狙者波动来弥补，就得在器用上大笔投资。表面上看两手剑也是拥有斩击、突刺、打击三种技能的武器，但实际上打击是其弱项。最强技连牙・极出招速度过慢，严重影响伤害输出。两手剑这回分为两手剑和两手刀两种，区别在于两手刀耐久低但会心一击率高。此外两手剑中也有强调突刺的武器，需要玩家自行测试。

代表技

三连牙：比起出招缓慢的连牙・绝，这一招明显更值得信赖。
真空裂冲击：消耗 2AC 的范围技，威力比前作有明显提高。
鬼神の波动：攻击力大幅上升且防御力大幅下降，出大招前必用。
狙者の波动：舍弃回避提高命中，对命中率没信心的人必用。
精神碎き：以 12 点 MP 的代价换来对手的魔防大幅低下，是法师的最佳搭档。
封刻の一击：以 1AC 的代价换来对手行动速度的大幅低下，造福全队。
光速刃：超远距离的奔袭技，距离越远威力越大，装备够轻的话可以接着行动。
不动剑：连按○键可让威力上升至最大 3 倍的强力技，在未吸引 BOSS 注意时不妨多用。

编号	名称	必要技能
1	叩き斩る	初期
2	二连牙	初期
3	三连牙	2 44
4	连牙：极	3 46
5	贯く	初期
6	狼牙	初期
7	龙牙	6 44
8	绝牙	7 46

编号	名称	必要技能
9	大牙：断	初期
10	大牙：剃	初期
11	兽爪	2
12	巨人爪	6
13	龙爪	10
14	空牙：断	11 46
15	空牙：剃	13 46
16	叩き落とす	14

编号	名称	必要技能
17	石碎断	16
18	飞燕断	12 46
19	龙槌断	15
20	真空击	初期
21	真空双击	20 44
22	真空裂冲击	21 46
23	炎狼牙	42
24	炎龙爪	23
25	火炎槌断	24。44
26	炎刃裂冲击	22 25
27	冰牙	42
28	水龙爪	27
29	激流断	28 44
30	冰刃裂冲击	22 29
31	战士の波动	43
32	狙者の波动	31
33	鬼神の波动	32 46
34	魔力拂い	44
35	魔力碎き	34 40 46
36	精神拂い	44
37	精神碎き	36 40 46
38	背水の一击	34 36
39	光速刃	38 45

编号	名称	必要技能
40	封刻の一击	39
41	オロチの牙	35 37
隐1	护刀：一闪	完成住人依赖“モンスターを退治して！”
隐2	不动剑	完成住人依赖“フォーリアの外交官”
42	两手剑マスターLv.1	初期
43	两手剑マスターLv.2	42
44	两手剑マスターLv.3	43
45	两手剑マスターLv.4	44
46	两手剑マスターLv.5	45
47	肉斩骨断	50 53
48	两手剑修练Lv.1	46 54
49	两手剑修练Lv.2	48 56 58
50	两手剑修练Lv.3	49 55 57 59
51	刀修练Lv.1	46 54
52	刀修练Lv.2	51 56 58
53	刀修练Lv.3	52 55 57 59
54	HP Up Lv.1	2 6 10 20
55	HP Up Lv.2	4 8 22 54
56	强さ Up Lv.1	3 7 10 21
57	强さ Up Lv.2	4 8 22 56
58	守り Up Lv.1	3 7 10 21
59	守り Up Lv.2	4 8 22 56

两手斧

两手斧长于打击而弱于刺突。在本作取消了斧头减防的负面效果之后，攻击力更足的两手斧全面盖过了两手剑，除了自身攻击力高之外，强力招式速度快也是胜过两手剑的一大优势。斧头的范围技也很暴力，能够范围加攻击力的破军の咆哮在本作中也非常实用。若说缺点的话，斧头和两手剑类似，那就是命中率不高，需要多投资器用。

代表技

ナイトメア：出招巨快的最强技，要想秒人就一直连发吧。
破军の咆哮：增加攻击力的范围技，非常实用。消耗 20 点 MP。
腕碎き、铠碎き：令对手的物理攻防值大幅低下，消耗 12 点 MP。
魔神の一击：通过连续按○键，让攻击力最高变为三倍的强力技。
底力：HP 减少时攻击力上升，非常暴力的技巧。
ソウルファング：以 HP 减少为代价使出的强力攻击技，可以借此调整到底力发动。

编号	名称	必要技能
1	碎く	初期
2	叩き潰す	1
3	暴れ碎き	2 45
4	ナイトメア	3 47
5	フルスイング	初期
6	ブンまわす	5
7	アサルトドライブ	6 45
8	デスドライブ	7 47
9	突っ入む	初期
10	パワータックル	9
11	颚碎き	2
12	ヘビースタンプ	11 45
13	ブルホーン	6
14	コークスクリュー	13 45
15	エアスイング	4 8 11
16	スカイドライブ	13 46
17	ヘビーブレス	15
18	シェルダイブ	17
19	大切断	16
20	スピニングボム	10 47
21	ヘビーキャノン	43
22	フルバースト	21 47
23	烈风断	43
24	トルネードダンス	23
25	ストームダイブ	24 45
26	ストームバースト	22 25
27	グランドタックル	43
28	メテオスタンプ	27
29	グランドボム	24 45
30	メテオバースト	22 29
31	怒りの咆哮	44
32	狮子の咆哮	31 47
33	破军の咆哮	32
34	畏怖の冲击	33
35	腕割り	45
36	腕碎き	35 41 47
37	铠割り	45
38	铠碎き	35 41 47
39	デッドスイング	35 37

编号	名称	必要技能
40	ソウルファング	39 46
41	スタンブレイク	40
42	魔神の一击	36 38
隐1	爆进击	完成住人依赖“宫廷庭师の唯一の愿い”
隐2	ギルティブレイク	完成住人依赖“赤い巨人と元冒险者”
43	两手斧マスターLv.1	初期
44	两手斧マスターLv.2	43
45	两手斧マスターLv.3	44
46	两手斧マスターLv.4	45
47	两手斧マスターLv.5	46
48	底力	51 54
49	两手斧修练 Lv.1	55
50	两手斧修练 Lv.2	49 57 59
51	两手斧修练 Lv.3	56 57 60
52	两手槌修练 Lv.1	55
53	两手槌修练 Lv.2	52 57 59
54	两手槌修练 Lv.3	56 57 60
55	HP UPLv.1	3 10 21
56	HP UPLv.2	4 8 22 55
57	强さ UPLv.1	3 7 10 21
58	强さ UPLv.2	4 8 22 57
59	守り Up Lv.1	3 7 10 21
60	守り Up Lv.2	4 8 22 59

枪

从目前来看枪的前途不怎么光明。枪的特长是配盾后能达到最高的防御力，而且枪也拥有大量吸引敌人注意以及强化自身防御力的技巧，不过目前看来在新任务中拉怪还是变身骑士最为有效，因此枪手的意义不太明显。而这次枪在攻击方面又比较杯具……当然这只是目前的感想，不过有一点不可否认的就是，在所有装备里枪的造型是最惨的，不信请去合成屋参观……

代表技

不动の阵：攻击力减少，防御力大增，是枪的象征之一。
ガーディアン：增加 AC 回复量的被动技能，相当实用。
マイティガード：减少范围内我方队员所受伤害的实用技巧，此外也有分物理和魔法的两种特殊防御。
土蜘蛛の阵：发动后瞬间就能让范围内的敌人行动速度下降，是混战中很实用的技巧。
威吓する：吸引自己身边的敌人的注意力，拉怪必备技能。

名称	必要技能	必要技能
1	突き刺す	初期
2	贯通击	初期
3	ラッシュチャージ	2 45
4	オメガストライク	3 47
5	振り下ろす	初期
6	なぎ拂う	初期
7	两断枪	6 45
8	クロスランサー	7 47
9	シールドチャージ	初期
10	ユニコーンヘッド	2
11	炮天击	10 45
12	アッパーランス	6
13	エアジャベリン	10
14	エアチャージ	13 46
15	エアスティンガー	14
16	エアランサー	12
17	フェザーランサー	16 46
18	飞翔断枪	17
19	ジャッジメント	13
20	流星落とし	16
21	ソニックマグナム	43
22	冰龙击	43
23	フリーズゲイザー	22
24	フリーズジャッジ	23 45
25	フリーズマグナム	24
26	メテオスライス	43
27	メテオゲイザー	26
28	メテオスイング	27 45
29	メテオマグナム	28
30	守护の阵	34
31	不动の阵	30 47
32	魔壁の阵	30 47
33	砦の阵	31 32
34	威吓する	44
隐1	神秘の雄叫び	完成住人依赖“文献の旅路”
35	ブレイブチャージ	45
36	カウンタースピア	35
37	土蜘蛛の阵	36 46
38	虎乱の阵	37
隐2	シエルアタック	完成住人依赖“命の恩人のハピタル”
39	ジャストガード	44
40	フィジカルガード	33 48
41	マテリアルガード	33 48
42	マイティガード	40 41
43	枪マスター-Lv.1	初期
44	枪マスター-Lv.2	43
45	枪マスター-Lv.3	44
46	枪マスター-Lv.4	45
47	枪マスター-Lv.5	46
48	ガーディアン	51 54
49	枪修练Lv.1	47 55 59 59
50	枪修练Lv.2	49
51	枪修练Lv.3	50 56 58 60
52	盾修练Lv.1	47 55 57 59
53	盾修练Lv.2	52
54	盾修练Lv.3	53 56 58 60
55	HP Up、Lv.1	2 5 9 21
56	HP Up、Lv.2	15 18 55
57	守り Up、Lv.1	3 7 21
58	守り Up、Lv.2	15 18 57
59	精神 Up、Lv.1	3 7 21
60	精神 Up、Lv.2	15 18 59

弓

这次的弓手绝对是最佳辅助人选。弓手本身行动就快，加上这次还有各种强化药物的被动技能，回复一职的最佳人选非其莫属。此外弓还有回复 MP、加快行动速度等超实用技能，绝对是队伍中不可或缺的角色。惟一的缺点就是攻击力弱，不然绝对是超强的职业。

代表技

ニードルアロー：初期非常优秀的直线范围技，杂兵战中非常实用。
～药を仕入む：以 1AC 代价换取 30 秒内普通攻击附加异常状态的效果，最实用的当属麻痹。
精灵の歌：以 1AC 代价帮助我方一人回复 MP，极其实用。
疾风の歌：范围加速技，仅耗 1AC，简直是有如 BUG 般的存在。
集中：攻击时的 AC 回复量上升，对于射速快的弓手来说效果明显。

编号	名称	必要技能
1	矢を放つ	初期
2	急所击ち	初期
3	连续击ち	2 49
4	乱れ击ち	3 51
5	炸裂矢	初期
6	三连炸裂矢	5 49
7	大爆裂弹	6 51
8	バーストアロー	初期
9	ニードルアロー	47
10	レインアロー	9 49
11	裁きの矢	10 51
12	フレイムアロー	47
13	フレイムシュート	12
14	荒ぶる火炎弹	13 49
15	火炎爆裂弹	14
16	降り注ぐ业炎	10 14
17	アイスアロー	47
18	アイスシュート	17
19	荒ぶる冰结弹	18 49
20	冰刃爆裂弹	19
21	降り注ぐ冰牙	10 19
22	ウィンドアロー	47
23	ウィンドシュート	22
24	荒ぶる疾风弹	23 49
25	烈风爆裂弹	24
26	降り注ぐ烈风	10 24
27	ロックアロー	47
28	ロックシュート	27
29	荒ぶる岩石弹	28 49
30	岩石爆裂弹	29
31	降り注ぐ陨石	10 29
32	愈しの歌	48

编号	名称	必要技能
33	精灵の歌	32 50
34	天使の歌	33 51
隐1	疾风の歌	完成住人依赖“フォーレスの弓取り”
35	タカの眼	48
36	千里眼	35 51
37	カモフラージュ	48
38	スモークショット	49
39	ダークショット	38 51
40	气配を消す	36 37
41	化の术	40
42	毒药を仕入む	48
43	マヒ药を仕入む	42
44	眠り药を仕入む	43
45	忘れ药を仕入む	44
46	みやぶる	初期
47	弓マスター Lv.1	初期

编号	名称	必要技能
48	弓マスター Lv.2	47
49	弓マスター Lv.3	48
50	弓マスター Lv.4	49
51	弓マスター Lv.5	50
52	ダブルショット	54 55 56
53	トリプルショット	52 58 60 62
隐2	集中	完成住人依赖“ハピタルの秘传”
54	回复药の知识	51 57 59 61
55	魔法药の知识	51 57 59 61
56	爆弹の知识	51 57 59 61
57	MP Up Lv.1	2 5 8 9
58	MP Up Lv.2	4 7 11 57
59	素早さ Up Lv.1	3 6 8 10
60	素早さ Up Lv.2	4 7 11 59
61	器用さ Up Lv.1	3 6 8 10
62	器用さ Up Lv.2	4 7 11 61

杖

对于大部分玩家来说，杖的意义就在于吸魔の印、マジックブースト这两招。本作的招在攻击方面还是不给力，另外精灵凭依的效果也变弱了。不过新增的魔法修炼系列能减少 MP 消耗和魔法咏唱时间，对于法师爱好者来说是绝对不能不学的技巧。

代表技

吸魔の印：以 AC 换取 MP。

マジックブースト：魔防下降，魔攻上升，是战斗时必使用的技巧。

精灵の祝福：范围内我方全员 MP 回复，但要消耗 3 点 AC。

不死鸟の祈り：以自己的性命换取范围内我方全员复活，属于救急的技巧。

无の外法：能消除一切异常状态，包括正常情况下无解的 MP 中毒、攻击力下降等等，但同时也会消掉对我方有益的状态。

编号	名称	必要技能
1	叩く	初期
2	水月打ち	初期
3	ハードヒット	2 39
4	ダブルビート	3 41
5	マナエッジ	38
6	マナスピア	5
7	マナブロウ	6
8	ディバインショック	7 41
隐1	アストラルペイン	完成住人依赖“异种の魔导师”
9	フレイムロッド	37
10	フレイムショック	9
11	炎灵の怒り	10 39
隐2	メルトペイン	アストラルペイン
12	アイスロッド	37
13	アイスショック	12
14	冰灵の怒り	13 39
隐3	フリーズペイン	アストラルペイン
15	ウィンドロッド	37
16	ウィンドショック	15
17	风灵の怒り	16 39
隐4	ストームペイン	アストラルペイン
18	アースロッド	37
19	アースショック	18
20	地灵の怒り	19 39
隐5	アトラスペイン	アストラルペイン
21	スペルブースト	38
22	マジックブースト	27 41
23	スペルバリア	38
24	マジックバリア	27 41
25	自然回归の法	21 23
26	吸魔の印	39
27	解咒の祈り	25 40
28	マジックハイド	22 24
29	女神の祝福	28
30	精灵の祝福	29
31	不死鸟の祈り	30
32	无の外法	31
33	炎の精灵凭依	11 41
34	水の精灵凭依	14 41
35	风の精灵凭依	17 41
36	土の精灵凭依	20 41
隐6	天使の言灵	完成住人依赖“秘密のわらべ歌”
37	杖マスター Lv.1	初期
38	杖マスター Lv.2	37
39	杖マスター Lv.3	38
40	杖マスター Lv.4	39
41	杖マスター Lv.5	40
42	精灵魔法修练 Lv.1	50 52 54

编号	名称	必要技能
43	精灵魔法修练 Lv.2	42
44	精灵魔法修练 Lv.3	43 51 53 55
45	精灵魔法修练 Lv.4	44
46	神圣魔法修练 Lv.1	50 52 54
47	神圣魔法修练 Lv.2	46
48	神圣魔法修练 Lv.3	47 51 53 55
49	神圣魔法修练 Lv.4	48
50	MP Up、Lv.1	2 7
51	MP Up、Lv.2	4 8 32 50
52	贤さ Up、Lv.1	3 7 26 27
53	贤さ Up、Lv.2	4 8 32 52
54	精神 Up、Lv.1	3 7 26 27
55	精神 Up、Lv.2	4 8 32 54

精灵魔法

基本上所有的攻击魔法都被归入精灵魔法之中，这次精灵魔法的修得比较麻烦，基本上需要四属性齐头并进才有可能学全。其中最实用的就是属性 +3 的单体 & 范围属性魔法，以及消耗 1AC 的单体 & 范围属性魔法。此外本作还增加了无属性魔法，威力巨大但消耗严重，不过如此一来法师们总算有了对付无属性敌人的利器。

代表技

ヴォルケイノ、オメガフラット、ギガボルテージ、ガイアプレッシャー：具备对应属性耐性下降的效果，等于是强制给敌人加上弱点，非常有用。
イクリプスゲイト：无属性单体魔法，威力巨大但除了消耗 MP 外，还要消耗 AC。
精灵魔法の知识：使用精灵魔法所需的 MP 数量下降，虽然不多但聊胜于无。

编号	名称	必要技能
1	ファイヤーボール	初期
2	フレイムランス	5 14 23 32
3	イフリートブレス	6 15 24 33
4	ヴォルケイノ	7 16 25 34
5	フレイムウォール	1
6	フレイムカース	2
7	エクスプロージョン	3
8	クリムゾンフレア	4
9	グランインフェルノ	8 17 26 35
10	アイスボルト	初期
11	アイスブレイク	5 14 23 32
12	アイシクルエッジ	6 15 24 33
13	オメガフラット	7 16 25 34
14	グラシアルホーン	10
15	セイレーンズティア	11
16	ブリザード	12
17	ダイダルウェイブ	13
18	コキュートス	8 17 26 35
19	ウィンドカッター	初期
20	ウィンドストーム	5 14 23 32
21	ライトニングボルト	6 15 24 33
22	ギガボルテージ	7 16 25 34
23	サンダーストーム	19
24	パラライズウィンド	20
25	テンペスト	21
26	ライトニングフレア	22
27	ヘブントルネード	8 17 26 35
28	ロックハンマー	初期
29	クラッグプレス	5 14 23 32

编号	名称	必要技能
30	ロックスピアー	6 15 24 33
31	ガイアプレッシャー	7 16 25 34
32	アースブレイク	28
33	ポイズンブロウ	29
34	コメットブレイク	30
35	メテオブレイク	31
36	テラブレイク	8 17 26 35
37	イクリプスゲイト	4 13 22 31
38	ラストアポカリプス	9 18 27 36
39	フレイムバリア	2
40	Gフレイムバリア	4 39
41	アイスバリア	11
42	Gアイスバリア	13 41
43	ウィンドバリア	20
44	Gウィンドバリア	22 43
45	アースバリア	29
46	Gアースバリア	31 45
47	ポイズン	5 14 23 32
48	スリープ	7 16 25 34
隐1	バインド	完成住人依赖"アルセーヌ少年の发见"
隐2	ソウルゲイン	完成住人依赖"古代魔法の复活"
49	精灵魔法の知识	38
50	MP UP、Lv.1	5 14 23 32
51	MP UP、Lv.2	6 15 24 33
52	MP UP、Lv.3	7 16 25 34
53	贤さ UP、Lv.1	5 14 23 32
54	贤さ UP、Lv.2	6 15 24 33
55.	贤さ UP、Lv.3	7 16 25 34

神圣魔法

神圣魔法毫无疑问是所有人都必修的项目，问题只是修到何种程度而已。个人认为至少要修到グループヒールⅢ。另外这次新增的圣属性攻击魔法是对付不死系敌人的利器，不学的话会吃大亏。

代表技

Gクロックアップ：范围内我方全员加速。
ホーリーライト：能够打掉亡灵身上的物理防护罩，在骷髅露出灵体时可以将其秒杀。
战神の加护、天使の加护：这次两个防护的消耗意外地比较低，加上又是依赖后的奖励，可以初期习得，不容错过渡时期
神圣魔法の知识：减少神圣魔法消耗的 MP 值，但数量很少。

编号	名称	必要技能
1	ヒールⅠ	初期
2	ヒールⅡ	27
3	ヒールⅢ	39 41
4	ヒールⅣ	19 21 23
5	グループヒールⅠ	11 13 15
6	グループヒールⅡ	9 35 37
7	グループヒールⅢ	25 41 43
8	グループヒールⅣ	17 33
9	ヒールブリーズⅠ	2
10	ヒールブリーズⅡ	4
11	キュアポイズン	初期
12	Gキュアポイズン	11
13	キュアパライズ	初期
14	Gキュアパライズ	13
15	キュアスリープ	初期
16	Gキュアスリープ	15
17	リフレッシュ	4
18	Gリフレッシュ	12 14 16 17
19	キュアカーズ	7
20	Gキュアカーズ	19

编号	名称	必要技能
21	キュアアーク	7
22	Gキュアアーク	21
23	キュアアームズ	7
24	Gキュアアームズ	23
25	ヒーリング	3
26	Gヒーリング	23
27	リザレクションⅠ	29 31
28	リザレクションⅡ	8
29	タフネスチャージ	5
30	Gタフネスチャージ	27
31	マナシールド	5
32	Gマナシールド	29
33	クロックアップ	4
34	Gクロックアップ	33
35	パワーダウン	2
36	Gパワーダウン	33
37	タフネスダウン	5
38	Gタフネスダウン	35
39	クロックダウン	6
40	Gクロックダウン	37

编号	名称	必要技能
41	サイレンス	6
42	Gサイレンス	39
43	ホーリーライト	3
44	Gホーリーライト	41
隐1	战神の加护	完成住人依赖“二つの种族の小さな违い”
隐2	天使の加护	完成住人依赖“商人の秘诀”
45	神圣魔法の知识	28

编号	名称	必要技能
46	MP UP、Lv.1	5
47	MP UP、Lv.2	6
48	MP UP、Lv.3	7
49	精神 UP、Lv.1	5
50	精神 UP、Lv.2	6
51	精神 UP、Lv.3	7

任务、素材、装备

终于到了游戏的核心部分，不过鉴于游戏目前还处于开荒期，要想给出一份完整的素材表还不现实。本作收录了前作的所有任务，新任务的数量只有10个左右。老游戏的素材掉落倒是已经知道了，不过鉴于在之前的《PS3专辑》Vol.4、Vol.5上已经做了非常详细的介绍，再登一遍的话明显有骗页数之嫌（而且不是十页就能搞定的），因此这里只能为大家解说一下原理了。

合成

合成无疑是游戏中最重要的部分。前作只能买到GR 6的装备，本作可以买到相当于过去GR 10的装备，但要知道本作的GR上限可是增加到了30之多！要想获得新装备，最主要的一种方法就是合成。

合成都是通过两个或三个素材来组合的，合成有合成等级的限制，等级不够不能合成。合成等级的提升方法是合成一定种类的东西，具体可参见下表。合成等级提升后，玩家还要纳品，也就是拿素材、装备去喂青蛙，每种素材、装备都对应不同的点数。大家记得把不要的垃圾素材交上去就可以了，心急的人也可以进商店买东西拿来纳品。对于新手来说，优先合成饰品中的一大堆眼镜，是提升合成种类数量的最佳选择。

每个装备都有角色等级和GR等级的限制，如果等级不够，即使合成完毕也不能装备。当然也有无GR等级的限制，比如大部分饰品。

合成关系到奖杯的取得，目前已知合成300种为银杯，金杯需要多少种目前还不得而知。不过本作能够合成的东西多种多样，除了骑士身上的部件之外，武器、防具、道具、素材、饰品均可合成，合成过的种类还有特殊标记。其中同一种东西的不同种合成方法是分开算的。

合成等级	累计点数	装备等级	装备GR	合成费用	需要合成种类数
1	–		–	50	–
2	800		–	100	–
3	2250		–	150	–
4	4800		–	200	–
5	8800		–	250	–
6	14200		–	300	–
7	22200		–	700	–
8	36600		–	800	–
9	59000		–	900	–
10	91000		–	1000	–
11	141500	60	–	1100	–
12	217400	73	–	1200	–
13	320000	75	–	1500	–
14	470000	80	–	2000	–
15	640000	80	22	2500	40
16	870000	80	23	3000	60
17	1150000	80	24	3500	80
18	1500000	80	25	4000	100
19	2000000	80	26	5000	120
20	2500000	80	26	6000	150

强化

除了合成之外，强化也是一个重要环节。每件装备可以进行10次强化，强化后可以令基本能力增加，还可以增强属性，武器是增加属性攻击力，防具是增加属性防御力。此外还会提升一些特殊附加能力。但是本作取消了强化次数到+5和+10之后的特别奖励，强化后提升的能力和初期基本一致，只是数值变高。这个设定虽然有开历史倒车之嫌疑，但也使得防具的作用下降了不少，这样大家终于不用整天穿那几件“校服”刷素材了。

强化的难度不亚于合成，对于战士来说，强化武器是必须进行的，因为下一级武器一般都需要前一级武器强化到一定程度才能进行。由于强化的难度很高，目前尚无全装备强化列表的情况下，不推荐进行不必要的强化和合成，以免浪费了素材。

素材获得

本作的素材获得主要有6种途径：打倒敌人、部位破坏、采集、过关奖励、购买、分解。打倒敌人和过关奖励是最重要的途径，玩家需要一遍又一遍地打倒敌人来收集素材。部分素材只会在过关奖励中出现。目前来看，本作敌人掉落的素材和过关奖励同样是完全随机的。

购买是最简单的入手方法，不过游戏中能够买到的素材屈指可数，即使做出顶级的农场也有很多素材买不到。分解则和购买类似，不同的是多了一道在武器店分解的手续。分解可以说是变相的购买素材。

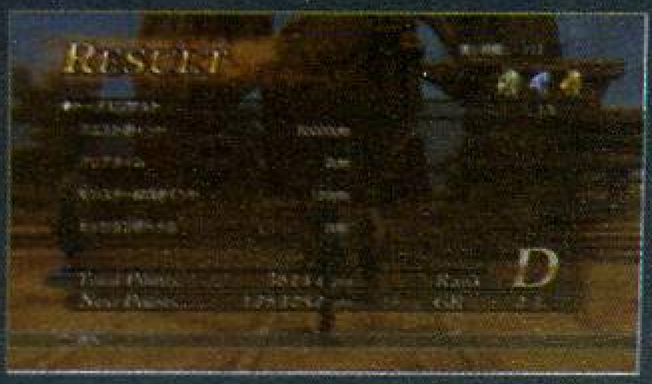
对于某些巨大的敌人，对其身上某个部位造成一定损伤后，就会有机会获得素材作为奖励，这就是部位破坏。这次大型敌人身上可破坏的部位明显变多，使用魔法、弓箭或变身可以直接攻击敌人的部位，因此用来搞破坏是最好的。注意破坏部位后能获得部位素材是随机的，并不是说破头就得头，断尾就断尾。

采集也是获得素材的主要途径。游戏中采集到的东西是根据采集点的种类来决定的，采集获得的素材也是随机的，但是由于采集没有难度，而且可以反复进行，因此难度远比打怪低得多。本作的采集改为一次性采完，节省了大量宝贵的时间。不过相对的，过去将废矿凑满再挖好矿的秘技也失效了，因为采集点都变成一次性的了。

GR等级

工会等级（GR）是游戏中最重要的数据之一。游戏中的任务分为自由和GR限定两种，GR限定任务必须玩家达到指定的GR等级后才能挑战。游戏中每打过一个任务就可以获得一定数量的GR点数，累积到一定程度即可升级。本作中在单机流程里完成住人依赖以及打死赏金首也可以拿到GR点数，从GR 1冲到GR 12非常轻松，但之后就相当困难了。

GR等级限制了玩家能挑战的任务，限制了玩家当前所能达到的等级（GR 20方可升到最高的80级），限制了部分装备的使用条件，可以说是无所不能。每升到一个新的GR等级，工会里就会出售新的任务，同时可交换的商品也有可能增多。可以说，GR就是一切！



下位、中位、上位

事先声明，下位、中位、上位的分类是玩家自己起的，官方并没有这种说法，但事实上游戏中的素材、敌人就有这 3 种级别的划分。下位敌人只会掉下位素材，上位敌人才能掉上位素材，只有极少数例外。

下位、中位、上位的分类比较难说清，特别是如果你没有玩过前作的话就更难理解了。一般来说，有 Ⅰ Ⅱ Ⅲ 三个级别的任务，就分别对应下位、中位和上位。只有 Ⅰ Ⅱ 的任务，Ⅰ 为中位，Ⅱ 为上位（有少数例外）。前作中可以通过 GR 等级来判断，本作则较难分清。本作单机最后阶段会出现上位敌人。

比较容易判断的方法是观察敌人掉落素材的名字，大家可以参见下表中所举的例子。

敌人	下位	中位	上位
龙	骨、牙、ひげ、爪、鳞片	尻尾、翼、角、血、头盖	锐い尻尾、坚い翼、大角、纯血、坚头盖
蜘蛛	卵壳、颚	足、かぎ爪、毒针、甲壳、卵	长足、锐爪、猛毒针、坚甲壳、大卵
风巨兽	ざらざらした毛皮、风巨兽のたてがみ、召雷石の欠片	牙、毛皮、爪、尾、召雷石	大爪、锐い牙、厚い毛皮、锐い尾、光雷石
太古の守护者	金人形の欠片、人形の金块、金人形の欠けた面	金人形の腕轮、金人形の面、黄金色の板、灰色の原石、金の心脏、光る金の块	金人形の坚腕、金人形の大面、黄金色の大板、大きな灰色の原石、金の强心脏、辉る金の块

采集到的素材同样有分位，具体可参见下表。注意采集素材的过渡不明显，中位采集点一样能采到下位素材。

种类	下位	中位	上位
矿石	石ころ、コロコロした岩、铜矿石、铁矿石、银矿石、钢石	金矿石、砂铁、黑铁矿石	羽光矿石、血钢矿石、白金石、ミスリル矿石
化石	なにかの骨、アンモナイトの化石、甲虫の化石、燃料石	古代鱼の化石、琥珀、魔兽の化石	燃料石の块、翼龙の化石、圭化木、妖魔の化石
晶石	硝石、萤石、黑曜石、水晶石	紫水晶、黑水晶、魔光石	ルビーの原石、サファイアの原石、エメラルドの原石、ダイヤモンドの原石
枝木	枯れた枝、丈夫な枝、しなびたつる、小さな苗木、坚の枝木、杉の枝木	立派な苗木、ガルータの枝木、白坚の枝木	不思议な苗木、百年杉の枝木、ユグラの枯れ枝、恶魔のしっぽ
原木	坚の原木、杉の原木	ココヤシの原木、ガルータの原木、愈しの香木、白坚の原木、	百年杉の原木、ヘビヤシの原木、ユグラの古木、カーリアの咒木
花	三つ叶のクローバー、小さな白い花、トカゲイチゴ、红花、サボテンの花、トリカブト	ベラドンナ、紫根の花、ラフレシア	アロマ草、月の花、太阳の花、砂漠のバラ
绵毛	木绵の绵毛、黄金色の绵毛	真白の绵胞子	白银の绵胞子、漆黑の绵毛
蘑菇	テングタケ、ネムリキノコ、ノロイタケ	シビレタケ、パフキノコ、灵芝	ヨロイタケ、マンドラゴラ
虫	虫の死骸、ミドリイモムシ、コガネムシ、オオアゴカマキリ、九香虫、ヒメタマムシ	甘露虫、七色蝶、夜光虫	火食い虫、オオツノクワガタ、冬虫夏草、マグスカブト

除了上面介绍下位、中位、上位之外，本作还有超位存在，大概从 GR 20 开始就会进入超位，这时敌人会掉落比上位更加珍稀的素材。本作新增的装备基本上都要用超位素材。

问号装备

这是本作新增的设定。从 GR 17 的任务开始，当玩家完成任务时，有一定几率在过关奖励中获得带问号的装备，这种装备需要到武器屋鉴定。鉴定出来的结果有可能是 1 级的垃圾装备，也有可能是超强力的装备（具体和任务有关）。

问号装备鉴定出来之后，名字上都会附加一个字母，其中 G 代表最优秀。问号装备的能力要远胜于同名装备，其自身已经强化到 10 级，同时还附有 3 种能力补正。

问号装备的出现条件和完成任务时获得的评价无关，即使是 D 级也能拿到。拿到问号装备之后，该装备的能力已经被确定，无论玩家 S/L 多少次都无法令其改变。如果解除问号装备的强化效果，就会立马变回普通的同名装备。

问号装备的设定使得玩家有了新的盼头，毕竟直接刷装备出来可比打素材快多了，就算几率暴低也有盼头。每个任务能掉落的问号装备的种类是固定的（这里种类是指盾、脚、大剑这种分类），不过具体内容是随机的。运气不好的人有可能打出一个异性限定的装备，那就比较悲惨了。

宝石交换

本作在完成任务之际，可以获得一定数量的宝石，游戏称其为ダリア。具体数量与任务的 GR 高级，以及过关时的评价有关。利用宝石可以在工会中交换到各种道具，初期没有什么太好的东西，但后期会出现相当强力的装备，而且是合成不出来的。随着玩家 GR 等级的上升，能够交换到的装备也越来越好。到 GR 23 时就能换到限定 GR 26 才能装备的珍稀装备，这也是奖杯的条件之一。目前已知最高在 GR 28 时还有装备追加。

不过越厉害的装备，所需的宝石数量也越多。所以大家前期一定要注意节省，切不可浪费了。

隐藏要素&心得

虽然素材表现在还无法完成，但是单机的隐藏要素已经整理得差不多了，这里就为大家来一个大公开！这里不得不感叹一下，本作的单机要素还是相当丰富的，认真打的话至少也得 60 个小时，这还不包括玩家自行下线刷 GR 的时间。

住人依赖

简单地说就是支线任务，不过被极度简化了，另外数量多得令人发指。进入城镇之后你会看到一些住民头上顶着红红的感叹号，这就是依赖相关的人。你要做的就是走过去与之对话，然后接受依赖。依赖可以同时进行的，这点非常人性化。另外通过住民依赖可以拿到不少好东西，其中包括珍贵素材、强力装备、隐藏技能等等，住民甚至还能直接给 GR 点数。

依赖的完成方法归纳起来其实只有两种，一种就是和不同地区的人对话，另一种则是找到住民想要的东西。这里我们就不具体列完成条件了，因为你有这份工夫看，倒不如直接找感叹号对话算了。这里只提醒大家几个需要注意的事项：

1. 依赖的出现条件是剧情推进到一定程度，此外也有连续依赖，即必须先完成某一依赖后才会出现的新依赖。

2. バランドール王国分城内、城外；自由都市グリード分车站、商业区、ダウンタウン三个区域，其中前两个区域还分层；フォーリア公国分精灵宫、市街地、市街地 · 西区三个区域。

3. 所有职业的隐藏技能均需通过住人依赖来完成。

4. 可以在菜单中查看当前各项住人依赖的进展情况。

5. 对于需要特殊道具才能完成的住人依赖，下面会给出该特殊道具的入手方法。

传说の锻冶屋を探せ：プレートアーマー，可在バランドール王国的武器店买到；愈しの香木，中位原木点采集。
商会と个人の信赖关系：ガルーダの枝木，中位枝木点采集。
兄弟のサプライズ计画、好き嫌いを直して！：小さな白い花，下位花点采集。
はじめてのお见舞い：コットンシューズ，可在バランドール王国的武器店买到。
さわやかな目觉めを：目觉めのハーブ，任何道具店均有销售。
爱息子への药と手纸：ノロイダケ，下位蘑菇点采集。
安心を锻える槌：砂铁，中位矿石点采集。
希望の子どもたち：黑水晶，中位晶石点采集。
未来の技术者のために：苔むした大面，上位ロックガーディアン掉落，推荐地点是バランドール王国地下。
宫廷庭师の唯一の愿い：5 种花全部可在上位花点采集。
モンスターを退治して！：粘土の心脏，中位ゴーレム掉落；炎巨人の心脏片、中位サイクロプス掉落；土龙の角，中位アースドラゴン掉落。
铁壁の守备队长：ハイエリクサー，住民依赖的奖励。
ファビアンとの胜负：风巨兽の尾，中位メガロティグリス掉落。
惑いのファビアン、内乱の产みしもの：黑铁矿石，中位矿石点采集。
传说の木こり目指して：ガルーダの原木，中位原木点采集。
ワイン仓库の材料を：杉の原木，下位原木点采集。
お父さんの决意：百年杉の枝木，上位枝木点采集。
旅人の心得：九香虫，下位虫点采集。
防具职人のプライド：王国兵の轻铠，合成。
アマンダ夫人おかんむり：ヒメタマムシ，下位虫点采集。
顽固职人と修理职人：朝雾の XX，中位トレント掉落。
普通の料理への复归：サソリの尻尾，中位蝎子系敌人掉落。
赏金稼ぎの挑战：トロルの假面，中位トロル掉落。
复兴への道、赤い巨人と元冒险者：炎巨人の眼，中位サイクロプス掉落。
虫たちの异常：蜂の针，下位蜜蜂系敌人掉落。
求人：凄腕冒险者：トカゲのウロコ，下位蜥蜴系敌人掉落。
お守りの效力、商人たちの义援活动：紫水晶，中位晶石点采集。
不屈なる医师たち：ねっとりした树液，下位トレント掉落。
铁の国から、ダイナーに彩りを：水晶石，下位晶石点采集。
研究の协力者を！：ミストの结晶，中位トレント掉落。
孙のためにできること：银矿石，下位矿石点采集。
女战士の秘传：冰龙の头盖，中位アイスドラゴン掉落。
古代魔法の复活：光る黑铁の块，中位黑机兵掉落，或未来の技术者のために的报酬。
アルセーヌ少年の发见：风龙の血，中位ウィンドドラゴン掉落。
フォーレスの弓取り：召雷石，中位メガロティグリス掉落，或“フォースハンド”の依赖的报酬；大土蜘蛛の卵，中位大土蜘蛛掉落，或ハンターは引き戻す的报酬；风龙の角，中位ウィンドドラゴン掉落。
フォーリアの外交官：デスフラワーの花弁，中位妖花系敌人掉落。
二人の冒险者の分かれ道：虫の胆石，中位リトルグリーバー掉落，或グリーバー、食べたい！的报酬。
グリーバー、食べたい！：谷虫の棘，下位リトルグリーバー掉落。
新たな味わい发卖中！：眠り袋，中位リトルグリーバー掉落。
オズモンドの弱点：大水蜘蛛の卵，中位大水蜘蛛掉落。
谷虫の知らせ：谷虫の角，中位リトルグリーバー掉落。
巨大タンポポ栽培计画：真白の绵胞子，中位绵毛点采集。
ユグラの祈り：不思议な苗木，上位枝木点采集。
纷争の爪痕：古代鱼の化石，中位化石点采集。
迷いの森のモンスター：古びた假面，中位バケット族掉落。
二王国战争の友情：黄金色の绵毛，下位绵毛点采集。
知觉する少年：火龙の血，中位ファイヤードラゴン掉落。
二つの种族の小さな违い：蜘蛛の钢糸，中位小蜘蛛系敌人掉落。
魔术研究の成果：透き通った外皮，レイズ掉落，推荐去バランドール城 · 隐し通路或爆炸后的レッドホーン岛上打。
战士としての最后の仕事：フレムロン 108，这个是最难入手的一种道具了。它在中位的魔像王イフリート身上。推荐去バランドール城 · 隐し通路（宝物库）打，不过魔像王イフリート的出现几率不高，而且即使出现也有可能是上位的（外表无法判断）。幸好这里离存档点、异界都比较近，可以来回刷，不过好几个小时是少不了的。不少人都要持续打 10 个小时才能拿到。

赏金首

赏金首可以看成单机任务，玩家可以带上剧情角色一起挑战，不过没有不能换人这样的限制。赏金首任务的流程很简单：先去工会领任务，之后来到指定地点，击败赏金首，回工会领赏。赏金首任务完成之后不能重复挑战。

完成赏金首任务可以获得金钱和 GR 点数，而且数量不低。另外工会也有特别奖励，像前作中的 3 大重甲在本作中全部可以通过完成赏金首任务来获得，奖励的具体内容可以在接受任务时看到。

赏金首任务一共 41 个，完成 40 个就有一个金杯。任务出现条件多种多样，除了需要剧情发展到一定程度以外，有的赏金首任务是依存于别的赏金首任务的。由于赏金首的实力不俗，因此建议玩家在通关后再来挑战。至于战法，当然还是以骑士为主。这里就不多说了。

异世界

当剧情推进到圣剑ファルシオス入手之后，与バランドール城内的研究员フランボワーズ对话，就会开启异世界的大门。之后在全世界都会出现异世界的入口（地图上有标志）。异世界是由若干个空间组成的，通过转移门在不同的空间里移动。每个空间都有敌人，玩家必须在非战斗状态下才能使用转移门，这意味着玩家往往要把敌人全灭才能移动。不过异世界里有不少宝箱，里面都是非常不错的东西。

需要注意的是每个空间可能会有多个转移门，究竟往哪边转移需要玩家来定夺。可以参考地图以防止走回头路，或者漏掉宝箱。

入口所在地	宝箱位置
レッドホーン岛D-4	エルダーハンマー（B-2）、魔人の魔眼（B-2）、ガードジェムⅠ（C-2）、风灵障壁（C-2）
レッドホーン岛G-4	パワージェムⅠ（C-2）、蜘蛛の金刚糸（B-3）、エルダースピア（B-1）、地灵障壁（C-1）
バランドール城・隐し通路B-2	双魔人の魔眼（B-2 中央岛）、双魔人の黒い血（B-2 中央岛）、月姬觉醒（C-2 中央岛）、マナポーションⅢ（C-2 中央岛）
バランドール城・隐し通路（宝物库）B-4	炎飞龙の薄翼（B-2 中央岛）、炎飞龙の眼（B-2 中央岛）、マナポーションⅢ（C-2 中央岛）、エルダーソード（C-2 中央岛）
ブラスタ平原・泷の洞窟・G-3	赤铜合金（A-1）、欠けた齿车（A-3）、エルダーヘルム（D-1）、マナポーションⅢ（D-3）
クレイドール平原C-3	绝缘避魔针（A-1）、磁石水晶（A-3）、エルダーガード（D-1）、マナポーションⅢ（D-3）
ノルディア坑道・第三层D-3	飞龙の血（B-2 中央岛）、水飞龙の眼（B-2 中央岛）、エルダーチェスト（C-2 中央岛）、マナポーションⅢ（C-2 中央岛）
ラグニッシュ砂漠C-3	タブネジウム332（B-1）、アスミウム899（B-3）、贤王の加护（C-1）、マナポーションⅢ（C-2）
ラグニッシュ砂漠G-4	ウィンドルト443（B-2 中央岛）、精灵王の釜（B-2 中央岛）、パワージェムⅡ（C-2 中央岛）、マナポーションⅢ（C-2 中央岛）
フランダール山脉登山道・西地下B-4	ロゼニウム766（B-2 中央岛）、ウォルタレン566（B-2 中央岛）、エルダーアーム（C-2 中央岛）、マナポーションⅢ（C-2）
バンカーロード采掘场D-3	土飞龙の薄翼（B-2 中央岛）、风飞龙の眼（B-2 中央岛）、ガードジェムⅡ（C-2 中央岛）、マナポーションⅢ（C-2 中央岛）
バンカーロード采掘场・地下二阶D-2	水飞龙の薄翼（B-2 中央岛）、大金块（B-2 中央岛）、エルダータセット（C-2 中央岛）、マナポーションⅢ（C-2 中央岛）
グリード地下回廊・第二层C-4	フレムロン208（A-1）、大金块（A-3）、魔人の锐い尾（D-1）、マナポーションⅢ（D-3）
グリード地下回廊・第三层C-3	风飞龙の薄翼（B-1）、月姬の加护（C-1）、マナポーションⅢ（C-2）、土飞龙の眼（B-3）
虫の谷G-5	风巨兽の锐い尾（B-2 中央岛）、光雷石（B-2 中央岛）、赤铜合金（C-2 中央岛）、マナポーションⅢ（C-2 中央岛）
虫の谷D-4	大土蜘蛛の坚甲壳（B-2 中央岛）、大土蜘蛛の大卵（B-2 中央岛）、水灵障壁（C-2 中央岛）、マナポーションⅢ（C-2 中央岛）
バンヘイブン荒野・地上Ⅰ-4	蜘蛛の强粘着液（A-1）、蜘蛛の金刚糸（A-3）、マジックジェムⅡ（D-1）、マナポーションⅢ（D-3）
バンヘイブン荒野・地下F-3	巨大な锐い颚（B-1）、ピュアハート（B-3）、精灵王の结界（C-1）、マナポーションⅢ（C-2）
ドグマホール・崩坏神殿B-3	无
迷いの森E-6	マナポーションⅢ（C-2）、メンタルジェムⅡ（C-2）、风龙の纯血（B-2）、风龙の坚头盖（B-2）
迷いの森C-2	夜雾のXX（B-2）、ミストの大结晶（B-2）、マナポーションⅢ（C-2）、エルダーレガース（C-2）

圣柜骑士

当剧情推进到圣剑ファルシオス入手之后，与バランドール城内的研究员フランボワーズ对话，就会开启异世界的大门。这时工会里会追加赏金首任务"异世界の骑士"，领取之后进入ドグマホール・崩坏神殿B-3的异世界，会在里面遇到强敌アークナイト。这个アークナイト和其他异界中的不太一样，其HP高得吓人，但使用骑士战法的话只要MP药够多，再注意走位避免被其范围攻击，要赢他就只是时间问题了。

将其打败之后先去工会领报酬，之后再与フランボワーズ对话，自创角色就拥有变身为圣柜骑士的能力啦！

圣柜骑士可以在本作新增的任务出场，实用性自不用说。不过和高GR任务中那些如狼似虎的BOSS一比，玩家的圣柜骑士的能力就显得很寒酸了。不过没关系，Level-5为您准备了骑士装备合成系统，从武器、盾到饰品全部可以合成，保证会消耗你大量时间……哦，不，是保证会让你体会到合成的乐趣。此外圣柜骑士还可以自定义颜色，不过颜色需要上PSN花日元购买，如果不买的话你的骑士永远都是一身青蛙绿。当然颜色也是可以合成的，不过能合成的颜色……全部都是绿色……

圣柜骑士合成所需的素材基本上都只在异界出现，大家可以多去异界以及异界相关的任务看看。具体的素材表就得下次了。

古の都ヴェルガンダ

本作通关后会出现隐藏动画，最终BOSS再次崛起。之后地图上会追加古の都ヴェルガンダ。这是一个以联机方式来进行探索的迷宫，非常有趣。但进入迷宫的限制相当高，第1层就要GR 21，第2层要GR 22……GR 26时才能完全制霸古都。

古都支持6人组队，可以变身。古都里面的敌人会随层数增加而变强，也有各种大型敌人，并会掉落超位素材。古都主要是靠打倒敌人后获得各种钥匙来开启传送设备，不同房间会有不同的限制，最后还有BOSS出现。

古都中出场的敌人经验很高，另外也有宝箱可开，里面有可能出现75级才能装备的强力装备，也有几率入手问号装备，因此没事来转转是不错的选择。不过古都的流程较长，如果见人就杀的话一层打下来差不多要1个小时，所以要有心理准备。

古都的最后会遇到最终BOSS，当然其实力不是单机部分能比的。全破古都可以拿到最后的金奖杯。

官方外挂

为了节省大家的时间兼创收，Level-5公开在PSN上贩卖官方外挂，目前有GR点数增加、金钱增加、宝石增加、经验值增加这4种外挂，外挂的效果均为1.2倍，时间为一个月，每一种收费300日元。注意GR点数增加的外挂，仅对完成任务时获得的点数有效，完成住人依赖和赏金首时获得的GR点数不会受其影响。

对于一个有可能玩上千小时的游戏来说，这些外挂（尤其是GR点数增加）是绝对划算的。不过由于外挂绑定账号，因此不能合购。另外外挂必须联在PSN上时才有效。另外在开始任务前待机超过十分钟，外挂也会无效。官方会很快对此BUG进行修正。

新手推荐流程

对于一款注重联机的游戏来说，如果刻意追求一种最有效的打法，会让你的联机体验非常无趣。但为了节省大家自行摸索的时间，这里还是为大家介绍一条捷径，大家走不走可以自行决定。

前面已经介绍过了，游戏中最重要的数据就是 GR 等级。前作中为了快速冲 GR 等级，赤い巨人への复仇系列任务成为所有人的最爱，因此有人戏称前作为《赤鬼 ONLINE》。

本作也有类似的任务。当玩家的 GR 等级达到 14 之后，可以去挑战砂尘の攻防战－Ⅰ。这个任务需要玩家打退敌人的 5 波进攻，但如果玩家打过第 1 波进攻后就选择退出，那么评价只能拿到 D，但 GR 点数有 18000 点，而耗时才 1 分钟左右！毫无疑问，这个任务便是升 GR 点数的首选。而且由于第 1 波攻击只有 6 名人类士兵，即使单机带着剧情角色来刷也可以赢得轻轻松松。这是前作中的赤鬼任务所不能比的。如果想快速升级的话，可以在线开 1 人任务，这样在挑战这个任务时也能获得令人满意的经验值，当然这得牺牲过关时间。

至于如何快速刷到 GR 14，方法多种多样，首先建议清空住人依赖，这样至少能到 GR 12，之后再打打赏金首，GR 13 也很轻松。之后可以去打古の龙王－Ⅰ，如果有强者助阵的话大概 6 分钟 15000 点。

当玩家的 GR 等级达到 17 之后，可以去挑战风の民の龙退治－Ⅱ。这个任务与砂尘 1 类似，同样是打过第一批敌人后与委托人对话退出即可，大约 1 分 30 秒 25000 点。从效率上来说还是砂尘 1 快，但是风の民の龙退治－Ⅱ是 GR 17 的任务，在这个任务中即使 D 评价也有可能获得问号装备，这是砂尘 1 不能比的。这一关可以拿到问号装备包括两手斧、腕、足，多刷几场本任务，可以让玩家的实力上一个大台阶。

当来到 GR 19 后，会出现终极刷 GR 的任务：砂尘の攻防战－Ⅱ，具体方法与Ⅰ一样，只是获得的 GR 点数变成了 30000 点。从目前来看还没有哪个任务的效率能胜过本任务，一直到 GR 26 都是……所以日本人已经开始把本作称为《砂尘 OFFLINE》。而砂尘の攻防战－Ⅱ会出现的问号装备是：弓、衣、手，对应等级为 65～70 级，相当强劲！这里的经验值也不少，玩家在刷 GR 的漫长过程中升级只是附属品。

GR 19 还有一个不错的任务是龙の巣穴－Ⅱ。这个任务的完成速度比砂尘 2 稍慢，大约要 1 分 30 秒左右，GR 点数同样是 30000 点，不过这里会出现的问号装备是两手剑、杖、腰。如果有需要的玩家可以在此多刷几盘。

需要注意的是以上 3 个任务虽然都很简单，但是若想加快过关时间，最佳选择还是手控法师，其大范围魔法的效率不是刀剑斧能比的。因此建议玩家让自创角色走法师路线。如果你已经没有多余的点数，亦可让两名剧情角色充当法师来弥补。至于怎么打才能最速，这个和各人的装备、能力有关，相信几百场打下来，大家应该都心里有数了。

至于练级，其实如果真按砂尘 1、风民 2、砂尘 2 这么走下来的话，练级根本不是问题。而且 GR 上不去，等级也上不去，高 GR 任务中出现的敌人经验值也更高，因此完全不用着急。如果真要推荐几个练功圣地的话，那就是：GR 15 坑道に潜む蜘蛛－Ⅱ，GR 18 翼にのせた思い－Ⅰ和时空の狭间－Ⅰ，GR 22 四界の王－Ⅱ。

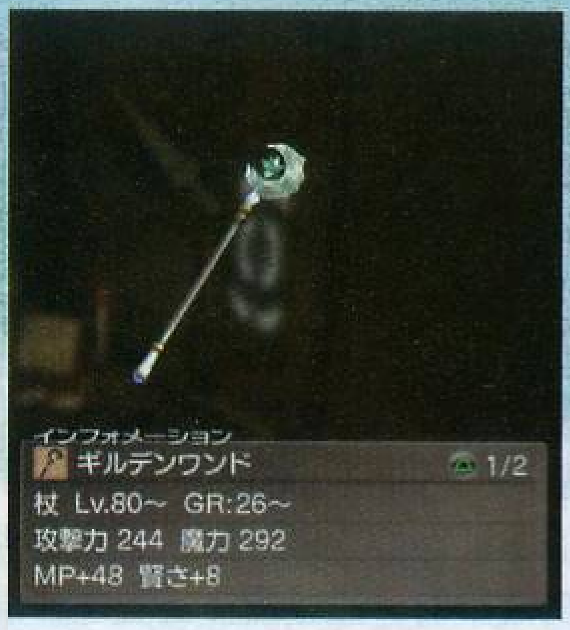
最后附送这 3 个任务的最速完成方法。

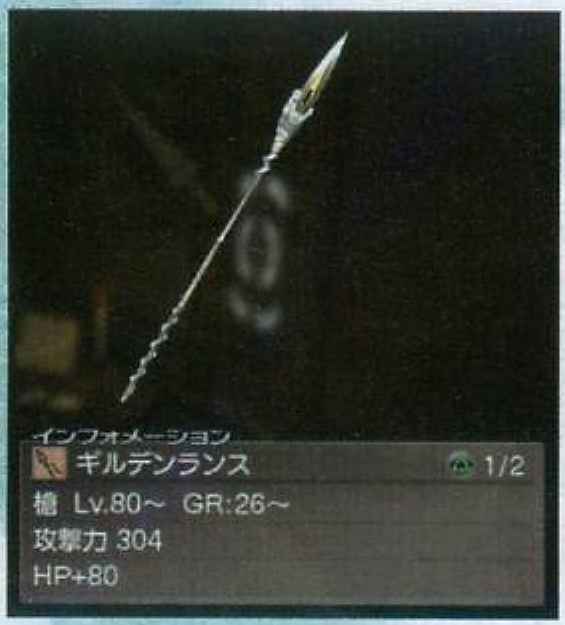
砂尘の攻防战
1.与前方的委托人对话，进入战斗。
2.击败6名人类士兵，战斗结束。
3.与委托人对话，选择第三项撤退，然后确定。

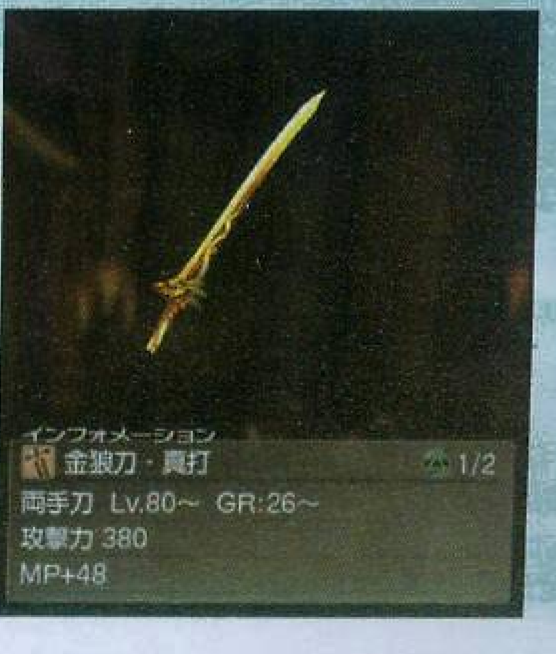
风の民の龙退治
1.与前方的委托人对话，再乘坐他左边的飞船来到东边的洞窟。
2.与洞窟入口的委托人对话，进入战斗。
3.打倒一大片蜜蜂、蜘蛛、蝎子后自动返回起点。
4.与委托人对话，选择中止任务并确定。

龙の巣穴
1.与前方的士兵委托人对话两次。
2.来到地图上的☆号地点，与士兵对话，进入封锁区域。
3.打倒两冰两火共4只蜥蜴。
4.与出现的委托人对话。

强力装备鉴赏







流程攻略

操作与画面解说

操作介绍	
通常移动状态下	
方向键	目标切换（上下为同伴切换）
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角操作
L1键+左摇杆	自动奔跑
R1键+右摇杆	拉近放大
R2键	全体地图
L2键	感情选择
R3键	默认视角
○键	确定
×键	取消
×键长按	不许出手
□键	调出对话窗
△键	调出主菜单
SELECT键	调出副菜单
START键	暂停（跳过/返回标题画面）
战斗中	
方向键	指令选择
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角操作
L1键	目标切换
R1键+○键	防御
L2键/R2键	直接切换目标
R1键+方向键	全体指令
R1键+□键/×键	建议
○键	确定
△键	副指令
×键	取消/战斗解除
□键	调出对话窗
SELECT键	调出副菜单
START键	暂停（跳过/返回标题画面）

战斗画面解说

①指令栏：顾名思义，游戏中所有的作战指令都被设置在画面正下方的指令栏中。每个角色的指令栏均为4条，玩家可以将各种技能与连招编辑在前3条指令栏内，战斗时通过十字键上下左右翻动来进行选择。不同的指令类型在指令栏中以不同的颜色加以了区分，绿色指令栏中的“道具（アイテム）”、“防御”以及“变身”为系统预设，不能自行改变；

② AC槽与变身图标：AC即为玩家的行动力，最高15格，战斗中使用指令会相应地增长与消耗。拥有变身骑士能力的角色，AC槽蓄满7格、12格、15格分别可以进入三种由低到高（蓝、绿、黄）的变身状态；

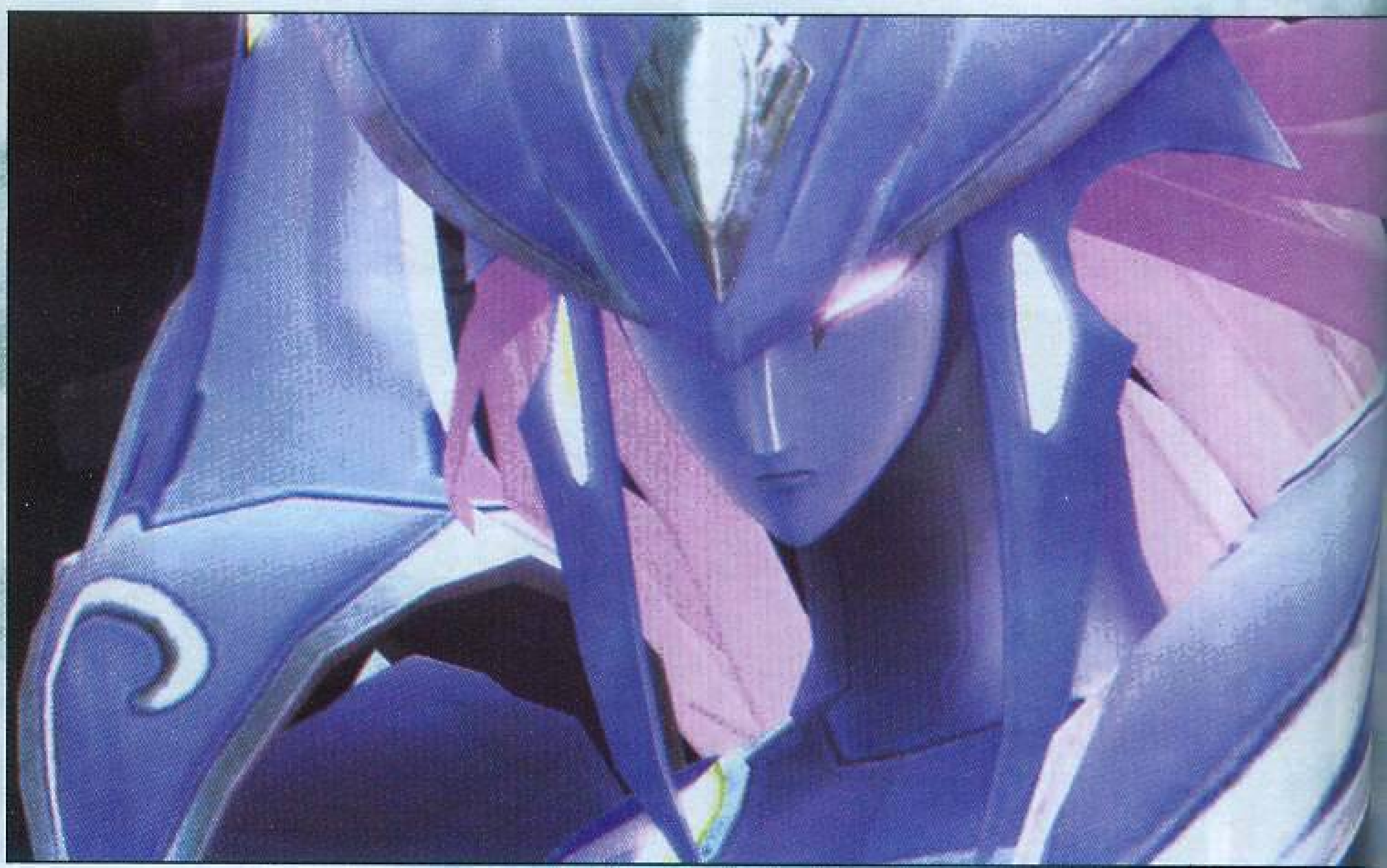
③行动光圈：进入战斗状态后，行动光圈自动开始转动，光圈蓄满发光后会出现提示音，此时便可以执行指令槽中的任意一条指令（包含已编成的连招）。除了行动时间，光圈还会显示当前玩家所选择的行动指令。在对付一些大型敌人时，不能攻击的特殊部位也会在光圈内部的下方显示出来。光圈的回复速度与角色能力以及装备重量有关；

④信息栏：信息栏中用于显示敌我双方的行动信息，包括击倒敌人时的掉落素材以及获取经验值信息。联机模式下，玩家与其他同伴发起的聊天信息也会在这里出现。信息栏是自动定时翻转的，但我们也同样能按□键在聊天状态中调出并查看历史记录；

⑤我方情报：我方同伴数据，包括HP、MP、异常状态等信息均全部显示在这里。最为重要的蓝色晶体表示HP，而绿色晶体表示MP；

⑥敌方情报：这里显示玩家所锁定的敌方情报，只以蓝色晶体显示HP的信息。当敌人展开魔法或者物理攻击防御罩时，蓝色晶体的左侧会增加黄色或者绿色的护盾符号。

⑦地图：玩家所处的场景小地图，以浅红点显示敌人的位置。当玩家被敌人发现时，敌人的颜色会变为深红色。



古之鼓动 简要流程结构

バランドール王国/自建角色、游戏开始
↓
ブラスタ平原/前往パーモ村护送酒车回王都
↓
王宫地下/白骑士觉醒（二连战）
↓
序章结束
↓
クレイドール平原
↓
ノルディア坑道/首次与ドレギアス以及黑骑士交战
↓
ラグニッシュ砂漠
↓
砂漠の町アルバナ/完成领主的委托
↓
砂尘迷宫/前往遗迹阻截绑架公主的飞艇
↓
フランダール山脉登山道
↓
自由都市グリード/完成领主的委托
↓
グリード地下回廊
↓
バンカーロード采掘场/龙骑士觉醒（四连战）
↓
バランドール王国/打探西泽的身世
↓
虫の谷（东部）
↓
バッケイヤ（风之民聚居地）
↓
虫の谷（西部）/从巨大的グリーバー背部逃脱
↓
バンヘイブン荒野/探访雷纳德等人的出生地シンカ村
↓
ドグマホール/进入最终迷宫——崩坏神殿
↓
最终战/太阳王、黑骑士、黑骑魔神（三连战）
↓
《古之鼓动》通关、《光与暗的觉醒》开始

光与暗的觉醒 单机流程详解

从《古之鼓动》开始游戏：未继承前作通关存档，从初代流程重新开始游戏，则进入《光与暗的觉醒》部分仍然保留各角色的等级与技能配置，所有道具以及装备也完全继承。与此相应的，玩家不能选择重新分配技能点，也不能重新改变自建角色的形象。
从《光与暗的觉醒》开始游戏：继承前作存档，直接进入《光与暗的觉醒》，所有角色等级变为默认的 35 级，道具以及装备完全继承，玩家需要重新分配角色的技能点，也可以重新改变自建角色形象（包括姓名、性别以及外观等）。

※注：本攻略中出现的宝箱与采掘点情报仅限于《光与暗的觉醒》新增地图，《古之鼓动》部分已经获得的宝箱在《光与暗的觉醒》无法再次开启。

フォーリア公国

①再次踏上白骑士的征程，故事从巴朗多尔王国（バランドール王国）的邻国弗利亚公国（フォーリア公国）开始。控制缪（ミウ）以及斯卡达因将军（スカーダイン），往前走不远触发剧情；

②主角和雷纳德（レナード）以及尤莉（ユウリ）驾驶飞空艇赶到，左侧设施可以存盘、购买商品并使用道具／装备品仓库，直接从《光与暗的觉醒》开始游戏的玩家可以再次整顿一下装备并重新分配技能点。和飞空艇驾驶员ロッコ对话可以着陆并切入战斗；

③队伍切换为主角、雷纳德、尤莉以及缪和斯卡达将军，将所有杂兵清光后进入白骑士变身的BOSS战。

BOSS 战

名称	部位	弱点/耐性
ギガース・甲参式	头部/腹部/右足/左足	弱点：刺/耐性：斩
ギガース・乙参式	头部/腹部/右足/左足	弱点：刺/耐性：斩

初战虽然要同时面对两个“大块头”，但难度不高，以刺属性攻击集中火力对一个BOSS的一条腿猛攻，很快就能让对其体势崩坏，其间游戏也会给出玩家战斗指南与提示。两只BOSS全部消灭后战斗结束。

掉落道具：刀金の珠玉【七级】／刀金の珠玉【八级】／守护の珠玉【八级】／黑い棘／黑い块／黑い甲壳／カードの欠片

迷いの森

①成功营救后，雷纳德和主角一行需要从“迷いの森”重新回到弗利亚公国的王城，缪与斯卡达因将军会作为 GUEST 同行，GUEST 可以参与战斗，但是 GUEST 一旦死亡便会直接 GAME OVER；

②在地图 E–5 位置与ローレウス对话，经由 E–6 和 F–5 的存盘点前往地图中表示的“星号”目的地，剧情后缪与众人分开，雷纳德等人接下来要前去破坏“迷いの森”中的两处水晶装置（ゾア・クリスタル）；

③“迷いの森”的特别之处在于场景会根据时间的流逝发生春夏秋冬的变化，少数特别的通道只会在固定的季节才能通过。需要破坏的水晶装置分别位于 C–3 和 F–3，玩家可以自行选择最简路线；

BOSS 战

名称	部位	弱点/耐性
ゾア・クリスタル	上部/中部/下部	弱点：打、水/耐性：刺
	コア	弱点：斩 刺 打 属性：水/耐性：属性

本战严格上来说应该不算 BOSS 战，因为“敌人”只是一座固定在原地的装置而已。虽说是无生命的装置，但 BOSS 也会按回合以魔法展开反击。模式不同，BOSS 使用的魔法也不同，附带麻痹属性的“テンペスト”尤其麻烦，要记得配置一名同伴专门负责回复。

掉落道具：刃金の珠玉【五级】/守护の珠玉【五级】/锖びたネジ/青铜合金/磁传ユニット/磁石水晶の欠片

④将两座水晶装置全部破坏后众人自动回到 E–5 的据点，缪重新以 GUEST 身分加入。准顿后再次出发，沿着 E–3、C–3 的存盘点顺序抵达 B–4，触发剧情自动进入弗利亚公国。

迷いの森宝箱数据

名称	地点
ヒールポーションⅡ	宝箱：B–4/E–5/F–4
マナポーションⅡ	宝箱：C–4/C–7/G–4
金块	宝箱：C–3/G–6
フォレストキーパー	宝箱：G–3
フォレスボウ	宝箱：F–2
スチールソルレット	宝箱：D–2
フォレスエストック	宝箱：D–5
フォースワンド	宝箱：B–6
スチールアーマー	宝箱：C–5

迷いの森采掘点数据

种类	地点	入手道具
草花	B–4/G–3/G–5	三つ叶のクローバー/トカゲイチゴ/木绵の绵毛/黄金色の绵毛
草花	B–5/C–3/E–5/F–4	小さな白い花/トカゲイチゴ/テングタケ/ネムリキノコ/ノロイタケ/シビレタケ
草花	B–4/C–5/E–2/E–7/F–3/G–2/G–4	虫の死骸/ミドリイモムシ/コガネムシ/オオアゴカミキリ/九香虫/ヒメタマムシ/甘雾虫
草花	C–6/D–2/E–6/F–6	小さな白い花/トカゲイチゴ/红花/サボテン花/トリカブト/ベラドンナ
树木	E–2	枯れた枝/しなびたつる/坚の原木/杉の原木/ココヤシの原木/ガルーダの原木
树木	E–2	丈夫な枝/しなびたつる/小さな苗木/坚の枝木/杉の枝木

フォーリア公国

①由于进入弗利亚公国后无存盘点且后面会发生连战，这里建议玩家事先存盘；

②不用理睬路上的杂兵，一路走到地图最深处 E–3，剧情结束紧接着就是杂兵战，全部消灭后直接进入 BOSS 战；

BOSS 战

名称	部位	弱点/耐性
デューク・ギガース	胴体/右足/左足/再生器官	弱点：斩/耐性：打炎水风土
ゾア・クリスタル	上部/中部/下部	弱点：打/耐性：刺
	コア	弱点：斩 刺 打 属性/耐性：属性

本场战斗雷纳德强制以白骑士变身出战，虽然场景中除了兽化的 BOSS 以外还有两台水晶装置，但只要不靠近它们，就能集中精力优先解决 BOSS。战斗要注意的是，玩家不仅要利用弱点攻击来提高输出，同时也别忘了保护同伴。BOSS 发动名为“ブラッド・ペイン”的技能时，务必要让队伍分散，可以按 R 键＋方向键下选择远离敌人的指令。或者更简单的方法，当 BOSS 作出“ブラッド・ペイン”准备动作的时候，按△键取消（ターンブレイク）对方的指令。击倒了 BOSS，剩下的两台水晶装置就很好解决了，注意白骑士的 MP 残余量，使用普通攻击即可。

掉落道具：
[デューク・ギガース] 双魔人の爪/双魔人の甲壳/双魔人の龙尾/双魔人の血
[ゾア・クリスタル] 刃金の珠玉【五级】/守护の珠玉【五级】/锖びたネジ/青铜合金/磁传ユニット

③ BOSS 战胜利后众人获得“回归の书”。至此，《光与暗的觉醒》序章结束。

バランドール王国(过去)

①在城内整顿装备并补充道具，准备就绪后与缪对话，触发剧情雷纳德和主角等人便会自动回到过去的巴朗多尔王国；

②时间倒回至初代故事的起点——西兹娜（シズナ）成人仪式的当天。为了寻找潜入城堡内的方法，需要依次与广场喷泉附近（地图 E–8）的ガストン、贵族街门口的王国士兵（地图 F–8）以及地图 I–8 附近的王国士兵对话；

③任意从距离最近的存盘点进入世界地图（ワールドマップ），选择新的目的地——帕莫村（パーモ村）；

④进入帕莫村，此时就可以接受各种住民的依赖了，地图上会用红色的叹号予以标明。与 B–3 附近的ファビオラ对话，接着从村子东侧的出口进入ブラスタ平原；

⑤出来之后在不远的空地上就能找到ルーシス，答应帮助ルーシス完成依赖，他会作为 GUEST 加入；

⑥一路往南进发，分别调查 D–7 南部、E–8 西北部、E–7 中央地面上的发光点，最后来到 F–7 与杂兵交手并直接进入 BOSS 战；

BOSS 战

名称	部位	弱点/耐性
ギガース・甲参式	头部/腹部/右足/左足	弱点：刺/耐性：斩
ギガース・甲伍式	头部/腹部/右足/左足	弱点：刺/耐性：斩

和之前的 BOSS 类似，只不过 HP 稍稍变高了一点而已，因此战术没有特别可言，直接以刺属性攻击猛攻 BOSS 腿部即可。由于是连战，所以开战记得保证雷纳德的 AC 槽足够变身用。战斗胜利后众人自动回到帕莫村。

掉落道具：魔人の血/魔人の纹咒/魔人の爪

⑦回到村子之后和ルーシス对话，接下来便从世界地图重新返回巴朗多尔王国。

バランドール城・地下通路

①进城后直奔 H−8 合成屋东侧的下水道入口，准备完毕后调查隐藏通路选择“夜まで待つ”即可进入；

②玩家一旦进入地下通路便无法脱出，直至将该迷宫完成，存盘覆盖存档时要多留个心眼。另外，该迷宫存在大量骷髅兵（スケルトン），物理攻击只有在其体势崩坏后才能奏效，而大型怪物レイス以及其身边的サキュバス更是只有在弱体状态下才会受到物理攻击的伤害，所以玩家在进入该迷宫之前可以考虑配置一名能够使用精灵魔法的角色，同时也要准备大量回复 MP 的“マナポーション”；

③前往目的地 B2 的路途中，所有的水闸都是无法进行操作的，因此玩家不能通过水路走捷径。必经之路的两个圆形大厅内，分别有大型怪物大水蜘蛛和レイス驻守，前者很容易对付，变身白骑士可以轻松解决；而レイス通常状态下物理攻击无效，所以没有魔法型同伴的玩家就直接开溜吧，否则注定会被全灭；

④抵达 B−2 触发剧情，擅长魔法攻击的ダラム大公作为 GUEST 加入，这样原路返回时会轻松不少；

⑤和来时的路一样，水闸仍然不能操作。但由于 C−3 的铁门无法通过，所以玩家必须从 E−3 南部小房间（从右至左第二个房间）的隐藏通道折回，这里不少牢房里有宝箱和采掘点，既然顺道就不要错过了；

⑥众人和 GUEST 共同平安返回地下通路的入口 D−5，完全剧情后自动进入“クレイドール平原”。

バランドール城・地下通路宝箱数据

名称	地点
シルバーダガー	宝箱：D−5
ブラスハンマー	宝箱：B−4
圣银の枪	宝箱：D−5
マスターシールド	宝箱：D−3
セイントチェイン	宝箱：C−2
ヒールポーションⅡ	宝箱：E−3

バランドール城・地下通路采掘点数据

种类	地点	入手道具
木箱・樽	D−5/D−3	铁矿石/银矿石/金矿石/钢石
木箱	D−3	古代鱼の化石/なにかの骨/オンモナイトの化石/燃料石
木箱	D−3	トカゲイチゴ/トリカブト/サボテン花/ベラドンナ/红花
木箱	E−3	木绵の绵毛/黄金色の绵毛
木箱	E−3	トカゲイチゴ/シビレタケ/ネムリキノコ/ノロイタケ
樽	E−3	水晶石/萤石/紫水晶/硝石/黑曜石
木箱	E−3	坚の枝木/しなびたつる/小さな苗木/杉の枝木/立派な苗木
木箱	E−3	坚の原木/杉の原木/ココヤシの原木/ガルーダの原木

クレイドール平原

①クレイドール平原和往常一样，地形与敌人配置完全没变，趁着人手充沛，玩家可以在这里适当刷点敌人提升一下等级，这样能为今后的硬仗节省不少精力；

②顺着存盘点，一路往东北方向的目的地进发，这里会有一场恶仗等着我们，建议开战前让雷纳德多携带一些回复 MP 的“マナポーション”；

BOSS 战

名称	部位	弱点/耐性
ベルシタン	全体	弱点：无/耐性：火水风土
ギガース・乙壹式	头部/腹部/右足/左足	弱点：刺/耐性：斩

不要以为这场战斗只有老对手贝尔西坦（ベルシタン）和一帮不中看的手下迎战就放松警惕。贝尔西坦的手下以魔法使为主，集体咏唱魔法后对我方成员伤害颇高，因此开场最好就直接变身白骑士先清场。只不过，这些杂兵中必然会有一人死后变身为“ギガース・乙壹式”，就是说玩家需要同时对付两个 BOSS。为了保证战斗力，白骑士 MP 不足时务必通过道具及时回复，否则将非常棘手。攻击其中一个 BOSS 时，玩家还要注意保护同伴的安全，可以适当吸引一下火力。

掉落道具：魔人の爪／魔人の纹咒

③本场战斗结束后，ダラム大公还是未能逃过贝尔西坦的杀害，他将“圣森の王の证”亲手托付给缪。历史永远是无法改变的，完成使命的众人重新回到了弗利亚公国的精灵宫内。

迷いの森・虫の谷

①再次进行整顿与补充，接下来有很长的一段路要走；

②从弗利亚公国出发，经由“迷いの森”从地图 D−8 位置进入“ドグマホール”，这也是前作中决战之地，想必不少老玩家到了这里颇有感想（笑）；

③“ドグマホール”的敌人比较强，路上有一片空地甚至还会有“ウィンドドラゴン”以及“アイスドラゴン”两只怪物登场，玩家要谨慎，不必过于恋战。到了 D−8 位置会发生剧情，接着众人会直接前往“虫の谷”；

④从虫之谷继续向东北方向前进，抵达 J−1 位置触发剧情并进入自由都市格里德（グリード）。到了自由都市别忘了先去采购一番，这里的住人依赖非常之多，玩家不妨在此地多留一些时间。向车站第一层伯爵家的管家（地图 C−2）询问得知西泽（シーザー）的去向，然后就可以离开这里了；

⑤离开自由都市进入“フランダール山脉登山道”，在出发点向观光客打听西泽的情报，接着前往 B−5 的小木屋找到パブリオ。得到新的提示后，再去 D−5 的通道尽头调查“真理の石碑”，从石碑旁的洞窟跳下后直奔东南方向的出口，再次前往虫之谷；

⑥这一次进入虫之谷，目的地距离入口较远，途中需要经过多个存盘点。依次和地图 J−1 位置的モロー以及地图 G−5 位置的ナナコ对话，最后前往地图 B−1 发生 BOSS 战（二连战）；

⑦在虫之谷内需要多次利用蒲公英作为飞行工具，而大部分蒲公英是双向的，玩家要通过“上手”与“下手”的风向来判断自己想要去的方位。“上手”意味着通向偏上方向的路径，“下手”则与之相对。除了通过蒲公英的飞屑来目测上下手的风向，直接调查蒲公英同样也能得知目前的风向。每隔一段时间，风向会自动转换一次。

BOSS 战

名称	部位	弱点/耐性
ワイバーンレイクス	头部/右翼/左翼/右足/左足/胴体/尻尾	弱点：斩/耐性：打火冰风土

本战不用犹豫，开场就直接变身白骑士。BOSS 的弱点属性为斩，相较其他大型怪物来说，体型算是比较小的。当 BOSS 发动最有攻击力的招式“グロリアスブレス”，记得在其作出准备动作时及时中断。战斗到一定程度，BOSS 会低空盘旋，不过白骑士的攻击依然能保证命中。这次 BOSS 战的整体难度很低，胜利后触发剧情并直接进入下一场 BOSS 战。

掉落道具：守护の珠玉【四级】／白飞龙の翼／白飞龙の鳞／白飞龙の颚／白飞龙の体液

BOSS 战

名称	部位	弱点/耐性
阎龙	头部/右前足/左前足/右后足/左后足/胴体/背中/尻尾	弱点：斩/耐性：打火冰风土

连续的第二场 BOSS 战只有龙骑士独自一人应战。BOSS 阎龙的 HP 不低，弱点为斩属性，战斗中不要使用太多大招，需作持久战的准备。此外，由于没有同伴可以提供回复支援，因此建议一旦龙骑士的 HP 低于 1/3 便立刻使用“ヒーラーソウル”的指令进行回复。战斗胜利后所有成员包括西泽自动返回自由都市。

掉落道具：古龙の爪／古龙の牙／古龙の鳞片／古龙のひげ／古龙の肩

バンカーロード采掘场

①回到自由都市，依然是补充各种装备与道具，尤其是回复 MP 的药。与地图 C–2 处的西泽对话，使用“回归の书”前往过去的自由都市，寻找战胜阎龙的方法；

②出门后乘坐便可列车进入“バンカーロード采掘场”，和《古之鼓动》中的流程一样。采掘场第一层的升降机需要先调查地图 B–4、C–4、C–3 位置的启动装置后才能使用。其中最后的启动装置调查完毕可以直接从台阶（单向）下到升降机前；

③地下一层的坑道内有数只大型怪物，但我方队伍中除了白骑士也多了龙骑士，变身更加游刃有余。出于 AC 槽的考虑，玩家也可以选择保存战斗力以迎战地图 B–3 位置的 BOSS；

BOSS 战

名称	部位	弱点/耐性
マスタードラゴン	头部/右前足/左前足/右后足/左后足/胴体/背中/尻尾	弱点：打/耐性：刺火冰风土

西泽的养父——自由都市的前任领主ドリスドール在本战会作为 GUEST 参战，战斗力可以忽略不计，不过玩家需要保护他的安全。BOSS 的攻击力较高，蓄力后的“メテオブレス”会造成我方全员 300 以上的伤害，必须使用ターンブレイク及时将其打断。回复 MP 依然是靠道具，建议此战配备两名回复型同伴。

掉落道具：刃金の珠玉【七级】/火龙の角/火龙の翼/火龙の鳞

グリード地下回廊

①战斗胜利后，众人从过去回到现代的自由都市。得到父亲的暗示，西泽终于知道惟一能战胜阎龙的神器——神枪·应龙的所在地。于是雷纳德等人在西泽的带领下从自由都市商业区第二层的秘密通道（地图 E–2）进入“グリード地下回廊”；

②一进入地下回廊，首先将地图 B–2 大厅中央的四座操纵闸门全部拉下（由左至右全部选择“下げる”）。这四座操纵闸门每一个都对应地下回廊内两座仓库的开关，其中左数第一个打开 1 番和 5 番仓库，左数第二个打开 2 番和 6 番仓库，左数第三个打开 3 番和 7 番仓库，最右边一个则是打开 4 番和 8 番仓库；

③操作完毕后，前往第一层 B–3 位置，与“グリード护卫兵”交谈并询问神枪的情报，接着从地图 B–2 左上方房间内的洞掉落至第二层；

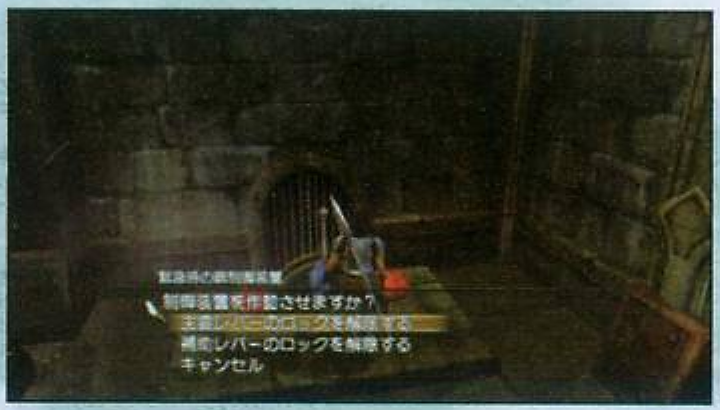
④在第二层 B–1 位置的第四贮水槽操作“封锁区画の扉制御装置”的闸门，不过事先需要消灭据守那里的大蜘蛛。同样的方法，再赶往第二层 C–3 位置的房间操作“贮水槽の制御起动装置”的闸门；

⑤第二层 B–2 位置有三个控制闸门，以“右·左·右”的排列顺序拉下闸门，第三贮水槽的闸门便会打开；

⑥前往 B–3 位置的第三贮水槽，消灭大蜘蛛，然后操作“封锁区画の扉制御装置”。完成后从第二层 C–3 位置的升降机前往地下回廊的第三层；

⑦接下来有两种通行方法：方法一——操作第三层 C–3 位置的“紧急时の扉制御装置”选择解除“主要レバーのロック”，接着启动 C–4 位置的四座“扉の制御装置”，最后再操作 B–3、B–4、D–3、D–4 的“大贮水槽扉·起动装置”就可以在地图的 C–5 位置获得“神枪·应龙”；方法二——操作第三层 C–3 位置的“紧急时の扉制御装置”选择解除“补助レバーのロック”，同样是启动 C–4 位置的四座“大贮水槽扉·起动补助装置”，接着就能在 C–5 位置获得“神枪·应龙”。方法二略比方法一简单。

⑧神枪入手后众人自动返回自由都市，休整过后就可以前往“バンカーロード采掘场”与阎龙决一死战了。



グリード地下回廊宝箱数据	
名称	地点
ヒールポーションII	宝箱：第1层A–2　1番仓库/第3层C–2　左侧房间
砂金袋	宝箱：第1层A–2　2番仓库
エリクサー	宝箱：第1层B–2　7番仓库
地神の战斧	宝箱：第1层B–2　8番仓库
マナポーションII	宝箱：第2层B–1/第3层C–2　右侧房间
ガリスンスロップス	宝箱：第2层B–3
大金块	第3层 C–5 奥（需剧情过后再次前来）

バンカーロード采掘场

①再次来到采掘场，可以直接从第一层入口附近的升降机下到地下一层。接着则是去地下一层西侧 D–3 位置的升降机，路上的敌人可以直接无视；

②继续进入地下二层，调查地图 D–2 位置的中央升降机，进入采掘场深处的地下一层，阎龙会在 E–2 的大厅内等着玩家；

BOSS 战

名称	部位	弱点/耐性
阎龙	头部/右前足/左前足/右后足/左后足/胴体/背中/尻尾	弱点：斩/耐性：打火冰风土

和阎龙第二次交手，对方实力明显变强。白骑士变身后，斩属性攻击能给予 BOSS 巨大伤害，其中指令“圣剑解放”的威力最大，但消耗 MP 过多且蓄力时间很长，所以不够实用。战斗中右上方出现提示信息“头部にエネルギーを集中している”时，BOSS 会发动“フリーズブレス”，此招攻击力甚大（单体伤害 300 以上）且会造成白骑士体势崩坏，需要提前中断。全体攻击“ダークインフェルノ”也有全体 200 以上的伤害，中招后记得回复。

掉落道具：古龙の爪/古龙の牙

③在西泽与雷纳德的合力之下，阎龙终于被击倒，西泽获得“龙山の王の证”，众人自动返回自由都市。

バンカーロード采掘场宝箱数据	
名称	地点
チャージドリンクIII	宝箱：地下2层D–3
ヒールポーションIII	宝箱：地下2层E–2
マナポーションIII	宝箱：地下1层E–1
赤狼刀	宝箱：地下2层D–2
ガリスングラブ	宝箱：地下1层D–1
ホブロン	宝箱：地下2层D–2
大金块	宝箱：地下1层E–2

ラグニッシュ砂漠

①稍事休息之后，主角等人又马不停蹄继续赶路。从自由都市进入“フランダール山脉登山道”，穿过整片地图前往 D–7 位置的出口，从这里进入“ラグニッシュ砂漠”。一进入沙漠，与前方吊桥处的蛤蟆ペドロ对话就会引来追兵，直接进入 BOSS 战；

BOSS 战

名称	部位	弱点/耐性
古代机战车	炮台/右铳座/左铳座/エンジン装甲/エンジン	弱点：打/耐性：刺

此战是杂兵群配一台战车的组合，乍看难度不高，但由于战车蓄力后炮击的威力甚大，所以玩家在战场上如果位置不好或者回复没跟上，很容易被瞬间全灭。建议开场就变身骑士，以范围攻击迅速清光场内的杂兵，接着将战车的火力吸引到自己身上。虽然战车的HP很高，只要耐心与其周旋并时时回复 MP 则可以确保胜利。

掉落道具：错びたネジ/青铜合金/大炮の药莢/刃金の珠玉【三级】/刃金の珠玉【四级】/守护の珠玉【三级】/守护の珠玉【四级】

②战斗结束后与 D–8 位置的避难民对话，得寸进尺的蛤蟆又提出让主角去营救它的同伴。先去 F–7 位置的遗迹，路上会有提示，找到遗迹中央的ゲヴェルド便算完成第一个救助任务；

③出了遗迹往南走，地图 G–10 位置必须消灭场景内所有的杂兵以及大型怪物黑机兵，接着再去和“星形”标识处的蛤蟆对话（仙人掌背后）。救助任务到这里还不算结束，继续向前 F–10、E–9 位置还有两个 NPC 需要帮助，同样是必须将场地内的杂兵全部解决，完

成后再去找 G-10 的蛤蟆对话；

④接下来的救助任务在 I -7 位置，消灭大型怪物メガロティグリス然后去和附近的ゲコナルド对话；

⑤完成以上救助任务前往沙漠之镇阿尔巴纳（アルバナ）的大门前，准备就绪后ペドロ会带领众人进城。因为接下来便是一场攻城战，所以建议玩家提前存盘；

BOSS 战

名称	部位	弱点/耐性
イシュレニア军・テント	—	弱点：斩/耐性：打
イシュレニア军・橹	支柱A/支柱B/支柱C/支柱D/高射炮台	弱点：打/耐性：刺
马防栅	—	弱点：打、火/耐性：无

首次攻打敌方的营地可能会感到场景中目标太多，打起来很乱。我们可以将所有目标分成三类对待：一类是不断骚扰玩家的杂兵；另一类是帐篷（テント）以及马防栅这些不会攻击的物体；还有则是 HP 最高的箭塔（橹），箭塔会向攻击范围内的我方成员射箭。由于帐篷中会不断涌出援兵，所以玩家在适当消灭周围杂兵后集中火力将场景内的帐篷逐一摧毁。骑士的攻击是广范围的，因此即便帐篷附近有杂兵也不会有太大威胁。最后只剩下箭塔时，胜利就基本在握了。

掉落道具：
[イシュレニア军・テント]マナポーションIII／ヒールポーションIII
[イシュレニア军・橹]青铜合金／魔晶石の块／守护の珠玉【三级】

⑥攻下敌方营地后成功进城，蛤蟆领主为了表示感谢献上礼物“ガマローネのお礼の品”。此时在城内稍作休整，更新一下装备与武器，从东门再次进入沙漠；

⑦从阿尔巴纳直奔地图 B-3 位置，存盘点附近就是敌方营地，路上的其他敌人都可以不用管。此战的打法和前一场战斗类似，只不过这次要拆掉三座箭塔，需要多补充点 MP，或者白骑士和龙骑士轮番上场也行。由于该据点距离存盘点较近，只要不将箭塔全部摧毁，读档后所有敌方配置都会复原，所以对于那些有需要的玩家来说，这里也不失为一个不错的练级点；

⑧从沙漠的 B-3 位置进入“ノルディア坑道”，这里无剧情，一路前进即可，穿过坑道由 C-2 的出口直接进入“クレイドール平原”。

ノルディア坑道宝箱数据	
名称	地点
砂金袋	宝箱：第2层C-3
マナポーションIV	宝箱：第2层B-4
ヒールポーションIII	宝箱：第3层B-4
复活の灵药	宝箱：第3层C-3
大金块	宝箱：第3层C-4
マナポーションIII	宝箱：第2层D-3
アイスロッド	宝箱：第3层D-3
ハイエリクサー	宝箱：第3层E-2
シェルシールド	宝箱：第3层B-4（左）
公国军正式腿铠	宝箱：第3层A-4

クレイドール平原

①重回故土，此时巴朗多尔王国已遭大军压境。一心想着尽快赶回王都的雷纳德与尤莉在地图 C-3 点会遭到黑骑士的阻截；

BOSS 战

名称	部位	弱点/耐性
黑骑士	头部/腹部/右足/左足	弱点：刺/耐性：斩火水风

此战雷纳德与西泽会同时变身，白骑士与龙骑士并肩作战。黑骑士的攻击方式与《古之鼓动》相比没有变化，只是攻击力变高而已，及时注意回复并不难。战斗中多使用刺属性猛攻其腿部，黑骑士使用“翼神の加护”时必须立刻使用ターンブレイク中断。

②击退黑骑士，雷纳德体力不支被送回巴朗多尔公国。失去白骑士这一重要的战斗力，西泽就必须独自抵御敌人猛烈的进攻。为了搬救兵，主角和尤莉决定前往弗利亚公国寻求最后的远古五骑士之一——月姬的力量；

フォーリア公国

①由于雷纳德与西泽的离队，我方队伍需要调整，巴朗多尔公国武器店里的装备也会更新，准备就绪再继续上路。从世界地图直接前往弗利亚公国；

②进入弗利亚公国直奔精灵宫，与缪对话并说明来意，剧情过后斯卡达因将军会正式成为我方成员。这里建议各位玩家暂时不要急着去分配斯卡达因的技能点，具体用意会在后文中为大家说明；

③退回世界地图，选择新的目的地“バンヘイブン荒野”，直接进入雷纳德与西泽出生的村落“シンカ村”；

④依次调查村落废墟里闪光的“记忆の欠片”，C-3 位置有三处，B-3 位置有两处，C-3 和 C-4 位置各有一处。全部调查完毕后尤莉会回忆起幼时的往事，众人根据线索离开村子并进入“バンヘイブン荒野”。

バンヘイブン荒野

①进入荒野走不远，在地上区域 B-4 位置触发风之民的剧情，接着在地面前进至 F-2 附近就会触发这里的首场 BOSS 战；

BOSS 战

名称	部位	弱点/耐性
ゲイルワイバーン	头部/右翼/左翼/右足/左足/胴体/尻尾	弱点：斩土/耐性：打风
ソルムワイバーン	头部/右翼/左翼/右足/左足/胴体/尻尾	弱点：斩风/耐性：打土

本战的难度很高，玩家要同时面对两只大型怪物，加上雷纳德和西泽的缺席，队伍中没有可变身的角色，所以只能老老实实地与 BOSS 展开“肉搏”。下达全体指令集中攻击，队伍中至少有两名以上可以进行回复的角色，当 BOSS 开始蓄力（画面左上方出现“头部にエネルギーを集中”的提示），一定要做出防御动作，或者以弱点属性连续攻击打断此招，否则必将受到重创。只要击倒其中的一个，剩下的就不成问题了。

掉落道具：刃金の珠玉【三级】／守护の珠玉【三级】／土飞龙の翼

② BOSS 战胜利后众人自动前往风之民的隐藏据点，前任巴朗多尔骑士团团长塞拉斯（サイラス）会作为 GUEST 加入；

③适当补充回复道具，从隐藏据点出来直奔地下 D-4 位置的出口，来到地面后往 E-6 附近的地方据点进发；

④ E-6 位置的据点和之前遇到的差不多，只不过箭塔变成了水晶装置而已，开战后依然是先摧毁帐篷，最后再破坏水晶装置和栅栏。这次没有了骑士的范围攻击，如果队伍中有会使用范围魔法的成员应该轻松不少。另外，据点外围包括黑机兵、古代机战车以及箭塔在内的杂兵并不属于目标对象，玩家不要惊动它们直接开溜即可。以目前的战斗力对付这些敌人还是很吃力的，尤其是古代机战车；

⑤攻占了地上 E-6 位置的据点，经由地下 H-5 区域前往地上 G-4 附近的另一个敌方据点，作战思路和之前一样。据点外围的敌人依然不用去管；

⑥最后一个据点需要返回地上 H-4 位置，前往地下 E-5 附近时会触发剧情，接着从地下 F-5 位置的出口回到地面，去地上 F-6 附近攻占最后一个据点。和前两个据点不同的是，该据点的水晶装置为强化版的“ゾア・クリスタルII”，范围攻击魔法更强，战斗中注意回复，尤其是要保护塞拉斯的安全；

⑦攻占全部敌方阵地后自动返回地下的隐藏据点，前往中央区域存盘点附近的目的地，调查泉水旁边的发光物就会开始月姬的试炼（二连战）；

BOSS 战

名称	部位	弱点/耐性
魔像王イフリート	胸部コア/浮游机关/召唤器A/召唤器B	弱点：打水/耐性：刺火

本场战斗又是一场苦战，BOSS的HP很高，我方不能变身。战斗开始后集中火力攻击BOSS身体左右两侧的召唤器，否则召唤器每隔一段时间就会召唤出新的杂兵。BOSS蓄力后使用“フレイムキャンセラー”会造成我方全体200以上的伤害，还附加气绝以及火耐性减少的特殊效果，所以看到BOSS有准备动作时就不要靠太近了，特别是主要负责回复的队员。BOSS的HP削减至很低的时候自动触发剧情，受到月姬召唤的尤莉通过认可并得到“月姬のアーク”与“灵弓エルリート”，变身骑士后继续BOSS战。别看月姬用的是弓，但以弱点属性攻击BOSS（先破坏召唤器再攻击核心）效率依然很高。月姬HP不够时还能使用“活力の月光”进行回复。

バランドール城

①成功获得月姬的力量，众人即刻赶回巴朗多尔公国。队伍的成员会切换埃尔多尔（エルドア）、斯卡达因将军以及主角三人组成的小队。由于接下来玩家将遇到流程中最难的几场恶战，所以事先务必在巴朗多尔城内购置最好的武器和防具（建议买一根好杖），回复MP的道具“マナポーションII”至少每人携带10个，为减少不必要的消耗，多余的道具可以放置在道具仓库内，BOSS战之前从存盘点再取出来就行；

②准备完毕后进入王宫的大厅，和西兹娜公主对话就可以使用“回归の书”前往过去的巴朗多尔城，剧情结束便是三连战；

BOSS 战

名称	部位	弱点/耐性
ギガース・甲零式	头部/腹部/右足/左足	弱点：刺/耐性：斩
ギガース・乙壹式	头部/腹部/右足/左足	弱点：刺/耐性：斩

三连战的第一场为杂兵战，完全是给玩家用来热身，毫无难度可言。第二场便要同时对付“ギガース・甲零式”和“ギガース・乙壹式”这两个大型怪物。打法没有新意，但战斗中玩家要注意自己与同伴的位置并尽量出现两只BOSS同时锁定一名角色的情况，必要的时候可以采取防御的策略。BOSS进入狂暴状态时的攻击力还是很恐怖的，同伴的回复跟不上可以自己手动回复。

掉落道具：
[ギガース・甲零式]魔人の黒い血/魔人の大爪
[ギガース・乙壹式]魔人の黒い血/魔人の破纹咒

BOSS 战

名称	部位	弱点/耐性
グレアデイモス	炮台/头部/右前足/左前足/右后足/左后足/胴体	弱点：水/耐性：斩刺打火

这场战斗最大的难点在于队伍中惟一的GUEST——塞拉斯，这位骑士团长攻击力不高，不仅不会给自己回复，更不会给其他同伴回复，一旦塞拉斯死亡则直接GAME OVER，所以他在场上完全是一个累赘。最稳妥的战术是，主角负责攻击，其余两名同伴采用“回复优先”的战术，战斗开始后立刻下达“距离を取れ”的全体指令。这样一来，BOSS的攻击就会全部集中于主角一个人身上。只要其他角色处于安全区域，即便BOSS使用范围攻击，受到伤害的也只有主角，同伴很快就能帮忙补回来。BOSS最有威力的招式为“巨兽の突进”，伤害值高且附带气绝效果，此招一定要防御。这样的打法虽然慢了点，但坚持到最后就能稳获胜利，BOSS的HP削减到一定程度会自动触发剧情。

掉落道具：合成兽の大爪/合成兽の大假面

バランドール城・隐し通路

①三连战后直接进入地下通路，这里的地形与初次前来没有变化。但不同的是，前一次场景内的大部分铁门都无法通行了，取而代之的是可以通过操作水闸降低水位来寻找新的通路。另外，该区域的宝箱全部都是高级装备，请一个都不要错过；

②C—3位置操作水闸，水位降低后从水道的铁门通过，D—4以及D—2位置的水闸也同样依此类推。抵达B—2的存盘点，后面又将是一场难度颇高的三连战。前面提到让大家不要急着分配斯卡达因的技能点是有用意的，在这里推荐玩家将其彻底改造成一名魔法攻击型角色，别忘了装备杖。BOSS战开始时会有意外的惊喜等着玩家。（笑）

BOSS 战

名称	部位	弱点/耐性
ドレギアス	—	弱点：无/耐性：火水风土

这个BOSS意外地棘手，即便我方是四对一。BOSS的普通攻击还不算变态，但最麻烦的是他会频率很高地召唤出5个刺客，每个刺客的HP在450左右，会使用物理攻击和范围魔法。要想在刺客与BOSS的狂轰滥炸下保存性命，只有使用“クリムゾンフレア”等大威力的范围魔法进行全体攻击。建议大家手动操作魔法型角色，带满回复MP的道具，从开场起就使用大魔法对BOSS不停轰炸，不管其是否召唤部下。大魔法对MP消耗很高，基本两三次就要使用道具手动回复，但如此只要坚持数个回合，BOSS便会倒在我方脚下。由于本战为三连战的首战，所以不适合打持久战。

BOSS 战

名称	部位	弱点/耐性
太阳王	头部/腹部/右足/左足	弱点：无/耐性：全

大段的剧情过后，镜头切换到正在前线英勇奋战的龙骑士与月姬，太阳王会亲自上场。作为五骑士中的最强骑士，太阳王的实力非同小可，所有攻击几乎都对其构成不了太大伤害。本战的目的并非要将太阳王消灭，坚持两分钟左右就会自动触发剧情。战斗中月姬与龙骑士任意一方HP为0均会直接GAME OVER，所以玩家要尽可能地拖延时间并及时回复，月姬不要离太阳王过近，在远处不断射箭吸引其注意力就行。

面对拥有不坏之身的太阳王，只有拥有“圣剑ファルシオス”的勇者才能将其击败，于是身体尚未完全恢复的雷纳德变身白骑士再次出战。因为是最后一战，所以最好打得谨慎点以免从头来过，使用斩属性攻击不停猛击BOSS的腿部，太阳王发动“メギドフレイム”之前用ターンブレイク打断，需要的话还可以自行手动回复。

掉落道具：白星石の欠片/黒星石の欠片/アークドライブH型

③连续作战后众人总算平安回到现代，格拉泽尔（グラーゼル）虽然也一时撤退，但战争还远远没有结束。所有准备工作全部做完后，就可以乘坐飞艇向敌人的老巢开始总攻了；

④接下来的迷宫很长且中途一旦离开就必须从头开始打，所以上岛之前务必把所有该准备的装备和道具都买齐，特别是优先解锁自创骑士并拿到自创骑士的最强武器（后文有详细解说），不然战斗将会比较辛苦。

バランドール城・隐し通路宝箱数据	
名称	地点
キングダムアーマー	C—3水路内
ブルーティッシュ	C—4水路内
アヌビスの杖	D—3水路内
キングダムシールド	D—2水路内

レッドホーン岛

①“レッドホーン岛”不愧为敌方老巢，不仅地图巨大无比，敌人也又多又强。这里的魔法师在被打死后还有很高的几率会变身巨大怪物，非常难缠。自创骑士（异界）的最强武器“エルダーハンマー”、月姬的最强武器“圣弓アスレーゼ”以及龙骑士的最强武器“神枪ラグスギーナ”都能在这里拿到，请一定要确认入手，否则后面的战斗将极为艰难；

②一路前进到地图 C－4 位置会有剧情。途经第一存盘点之后直接去 F－2 位置的圆形房间，破坏那里的水晶装置“ゾア・クリスタルⅡ”。水晶装置 HP 不足时会分裂，但我们不用理睬，直接变身骑士攻击核心即可（コア）；

③折回第一个存盘点，从 E－4 南部的门出去并跳落至地面，打开 F－4 附近的门，破坏 F－6 位置的水晶装置；

④到了 G－5 位置的存盘点，接下来将更加考验玩家对于下落点的判断。由于场景的层次结构比较复杂，需要结合地图与实景才能找到正确的下落点，建议玩家“纵身一跳”前仔细调整视角观察脚下的地形。此外，场景内很多门都是单向的，不少只能从外侧打开，所以经过各种门的时候别忘了去解锁开关，这样今后再次通过就会方便很多；

⑤经过 G－6 与 H－6 的两台升降机，抵达 I－6 附近的存盘点并摧毁那里的水晶装置。返回 H－6 的升降机继续北上，中途下落一个平台就能直接走到本场景最深处的目的地，存盘休整之后又将是一段非常长的连战；

BOSS 战

名称	部位	弱点/耐性
アサシンマスター	－	弱点：无/耐性：火水风土
アサシン	－	弱点：无/耐性：火水风土

本战的敌人并非魔兽イルフラム，而是一帮刺客。玩家虽然无法直接攻击魔兽イルフラム，但它会不断往平台上喷射火球，对我们造成范围伤害。此战仍然建议操作魔法型角色，两三次全体攻击的水属性大魔法就能速战速决。

掉落道具：ヒールポーションⅢ

⑥战斗结束后不能存盘，前方只有一条路，后面几场战斗最好换月姬上场并装备前面拿到的最强武器“圣弓アスレーゼ”。来到 B－3 的平台遇到魔兽イフルラム进入强制战斗；

BOSS 战

名称	部位	弱点/耐性
イフルラム	－	弱点：打水/耐性：刺火

平台上的杂兵可以无视，操作月姬使用最强弓的水属性攻击可以一次打掉 BOSS 一千多的 HP，效果非常明显。不过最强弓无法使用回复技能，信不过同伴的 AI 最好让尤莉自己带点 HP 和 MP 的回复道具。除此战术以外，其他打法对付本 BOSS 都很吃亏且非常耗时；

⑦继续前进，消灭 B－2 房间内的全部敌人并启动制御装置；下一个目的地是 C－2 房间内的制御装置，该场景内的杂兵必有一个会变身为巨型敌人，需要谨慎迎战；

⑧在 C－2 位置的出口会发现路已经被摧毁，调查那里敌人尸体上的闪光点可以得到“魔兽房の键”，使用该钥匙折回前一个路口开门继续前进；

⑨漫长的奔波后，消灭 C－3 房间内的敌人并启动最后的制御装置，众人会自动来到魔兽正面的平台与之展开决战；

BOSS 战

名称	部位	弱点/耐性
イフルラム	头部/触手A/触手B/触手C/触手D	弱点：打水/耐性：刺火

第二次和魔兽イフルラム交手，BOSS 也只是多了几只触手而已。同样以月姬的水属性攻击为主要火力，触手可以一箭一只，最后再尽情攻击魔兽的头部。BOSS 的 HP 不足时就会触发剧情并进入下一场战斗；

BOSS 战

名称	部位	弱点/耐性
イフルラム	头部/触手A/触手B/触手C/触手D	弱点：打水/耐性：刺火
黑骑士	头部/腹部/右足/左足	弱点：刺/耐性：斩火水风

魔兽イフルラム本来就不好对付，此战还半路杀出个黑骑士，所以难度很高，一旦失败就必须从刺客的 BOSS 战开始重新打。开场后雷纳德变身白骑士强制出战，需要重新变更队伍，建议上尤莉与西泽。攻击的顺序是先击倒黑骑士再打魔兽，黑骑士蓄力时要及时中断。战斗中如果不小心解除变身，应该及时回复 MP，有回复 AC 槽的道具则更好。由于雷纳德长时间离队，等级和装备比较差，所以玩家要尽量保证白骑士不会解除变身，至少也得撑到黑骑士被击倒，否则就很麻烦了。

レッドホーン岛宝箱数据

名称	地点
マスターレギンス	B－4
大金块	B－5
マナポーションⅣ	B－4
チャージドリンクⅢ	C－4
大金块	F－4(下段)
クリムゾンアックス	F－4(下段)
万能药	F－3
圣石「神枪ラグスギーナ」	F－3
チャージドリンクⅢ	E－4(高台)
圣水	F－4
圣石「圣弓アスレーゼ」	F－5
キングダムシールド	G－4(中段)
万能药	F－5
ハイエリクサー	G－5(中段)
圣水	G－6(中段)
マスターホーズ	H－6
ハイエリクサー	H－6
ヒールポーションⅣ	H－4
ヒールポーションⅣ	I－3
ブルーティッシュ	H－7
ウェポンリペアⅡ	G－7
蜻蛉切・烈	H－4
ブレイブハートⅡ	H－5(中段)

レッドホーン岛采掘点数据

种别	地点	入手道具
岩壁・木箱	B－5/E－5/H－4	水晶石/紫水晶/黑水晶/魔光石/ルビーの原石/サファイアの原石
岩壁・木箱	B－5/D－4/F－4/F－5/G－6/G－7/H－6	燃料石/古代鱼の化石/琥珀/燃料石の块/魔兽の化石/翼龙の化石
岩壁・木箱	B－5/C－5/E－4/F－4/G－6	钢石/金矿石/砂铁/黑铁矿石/羽光矿石/血钢矿石
木箱	F－3	ヒメタマムシ/甘露虫/七色蝶/夜行虫/火食い虫/オオツノクワガタ
木箱	E－3/F－5/G－7	トリカブト/ベラドンナ/ラフレシア/アロマ草/紫根の花/月の花
木箱	F－4/H－5/H－6	ココヤシの原木/ガルーダの原木/愈しの香木/白坚の原木/百年杉の原木/ヘビヤシの原木
木箱	F－5×2/H－3	杉の枝木/ガルーダの枝木/不思议な苗木/百年杉の枝木/白坚の枝木
木箱	F－6/H－5	ノロイタケ/シビレタケ/パフキノコ/灵芝/ヨロイタケ/マンドラゴラ
木箱	F－5/I－3	黄金色の绵毛/真白の绵胞子/白银の绵胞子

移动要塞ガルマンタ

①经历了前面几场大战，总算可以回到世界地图重新进行休整。接下来就是最终迷宫了，不过最终迷宫很短，最后打完三连BOSS战就能通关。不过在出发去最终迷宫之前，强烈建议先搞定自创角色的圣柜骑士，并取得其专用的锤系武器エルダーハンマー。这件武器在レッドホーン岛D-4的异界里。

②进入移动要塞，这里地形简单，不过敌人很强，不建议进行过多的纠缠。进入深部会有记忆点，前方就是最终BOSS战，这又是一场三连战。请务必备齐MP回复药。

BOSS 战

名称	部位	弱点
太阳王	头部/腹部/右足/左足	弱点：斩/耐性：打火风土
黑骑士	头部/腹部/右足/左足	弱点：刺/耐性：斩火水风

本战是5名骑士的大混战，难度不高，不过注意我方任意一名骑士阵亡的话都算失败，因此见势不妙的话可手动换月姬补血。此战首先手控白骑士，用圣剑解放狂轰太阳王的头部，招招能轰一千多HP，用不了多久就能将其干掉。之后再换龙骑士或月姬以高消费的刺突技干掉黑骑士即可。太阳王的最强技务必要用ターンブレイク打消，MP不足时记得补充。

掉落道具：
[太阳王]アークドライブB型/アークドライブS型/白星石の欠片/黑星石の欠片
[黑骑士]アークドライブB型/アークドライブH型/アークドライブS型/白星石の欠片/黑星石の欠片

BOSS 战

名称	部位	弱点
レダム司祭	—	弱点：无/耐性：火水风土
アサシン	—	弱点：无/耐性：火水风土

此战和王宫里的黑骑士战类似。由于剧情的关系，除自创角色之外的骑士均不能出场，不过如果有圣柜骑士加エルダーハンマー，这一战就毫无难度可言了。利用锤子的范围攻击特性可以很轻松地把司祭召唤出来的刺客一锤打尽，其他时刻大锤连发即可。

BOSS 战

名称	部位	弱点
皇帝マドラス	头部/腹部/右足/左足	弱点：无/耐性：斩刺火水风土

终于到了最终决战。皇帝没有弱点，但耐斩、刺、水、火、风、土，所以有打击技的エルダーハンマー成了克敌制胜的法宝。皇帝的攻击范围非常大，HP也高得异常，因此要做好以圣柜骑士打持久战的准备。我方阵型尽量散开，玩家要注意骑士的走位，以便队友被皇帝的范围攻击击中。皇帝的大招ジ・エンド非常厉害，第一次可以用ターンブレイク打消，之后就只能以防御来应对，不防的话几乎是必死的。如果你带足了回复药，只要操控不失误，胜利只是时间问题。

3D 点阵英雄是由 FROM SOFTWARE 公司开发的一款创意之作，游戏结合了《塞尔达传说》的系统和《勇者斗恶龙》的剧情。其特色是将 FC 时代的 2D 游戏画面转化成了 3D 点阵，也就是说，游戏中所有出现的东西，不管是怪物还是主角，都是由各色方块组成的。而打败怪物之后怪物也会破碎散落成满地的方块。虽然这款游戏可以看作是塞尔达传说的山寨版，但由于其素质直逼塞尔达原作，又有相当丰富的支线剧情和道具收集要素，因此可玩性还是很高的。喜欢塞尔达或者偏好收集隐藏要素的玩家们千万不要错过。

文 鞋饿地主・RP 编 S.K. 美编 NINA

3D点阵英雄	FromSoftware	动作角色扮演
PS3 3Dドットゲームヒーローズ		日版
2009年11月5日	1人	6800日元
无对应周边		

设置部分

サウンド：声音，可以调节游戏音量和系统音量。

がめん：画面，可以调节画面的亮度、色彩饱和度、在大地图的视角、是否显示小地图、是否显示网格和读取画面。

メッセ-ジ：消息，可以调节文字出现的速度和文字的大小。

系统解说

基本操作

按键	效果
十字键／左摇杆	移动
○键	确定、对话、攻击
× 键	取消、使用副武器
△键	调出道具装备菜单
□键	冲刺（得到冲刺鞋之后）
L1 键	打开地图、装备菜单的切换
R1 键	防御、装备菜单的切换
L2/R2 键	切换副武器
start 键	打开系统菜单

菜单说明

ゲ-ムにもどる：返回游戏。

デ-タセ-ブ：保存游戏进度。

デ-タロ-ド：读取游戏进度。

オプション：设置，详细内容请参照下面的设置部分。

さつえい：拍照，将照片保存在PS3硬盘里。

アルバム：相册，浏览拍摄的照片。

ずかん：怪物图鉴。

ロ-ドいちらん：读取画面一览。

タイトルにもどる：返回标题画面。

游戏界面

※关于生命值：装备除了普通的剑以外的剑时，角色生命值最大时剑会变得巨大，在攻略过程中相对会比较轻松。当生命值只剩下一格时会有警告音，此时应当注意使用回复道具。

回旋斩 按下攻击键之后再转动摇杆或者按下十字键可以进行 360° 的回旋攻击，但是某些剑在改造之前是不能回旋斩的，但可以使用前后斩，即攻击之后立刻按下十字键上对应反方向的键。

游戏难度

ふつう：一开始默认的难度就是普通。

フロム：将普通难度通关，保存通关存档之后出现。在这个难度下敌人的攻击力上升，王冠敌人也增加了。在地图的西北方可以救到スペランカー，救出之后有新剧情发生。此外，部分NPC说的话会改变。

スペランカ-模式：一击死模式，在フロム难度中救出スペランカー之后重新开始游戏，将角色命名为“スペランカー”进入游戏。在这个难度下只要受到攻击或者中陷阱就GAME OVER。

※スペランカー模式中不会作为死亡判定的情况（可视为BUG）：

1. 在野外从高处跳下来（从落下的地方重新开始）

2. 按□键冲刺撞到墙上；

3. 在神殿掉到下面一层房间，不会GAME OVER。画面停留一段时间后角色会在原地复活，并且有两秒的无敌时间。

スペランカー模式的基本攻略心得

1、先将画面设置成カメラB的视角（这个视角的视野较广）。

2、游戏中关于生命值的一切道具以及增加防御的戒指都无需取得，而与魔法值相关的提升道具、青苹果和蓝药水都很重要。使用フローズンシェーダー魔法会使游戏变得轻松一些，尽可能的让魔法值达到最大吧。

3、如果还是觉得有些勉强的话，可以去升级剑和盾。

4、有些特殊地形敌人无法通过，例如砖块、流沙、水。通过红、蓝开关切换的地面（地面即使是平坦的敌人也无法通过），好好利用这些地形来消灭敌人吧。

5、对白骑士和黑骑士进行攻击的时候需要非常小心，被敌人用盾防御住的话自己会被击退，此时很容易碰到其他敌人或者陷阱上受伤，因此笔者建议直接使用フローズンシェーダー魔法。

6、陷阱中箭发射装置和黑洞是比较危险的。距离箭发射装置很近的话即使防御也会受到伤害，而不小心被吸入黑洞则会直接GAME OVER。

7、リフレクション魔法有冷却时间，当效果快消失的时候需要快速连按来咏唱魔法。フローズンシェーダー魔法不能冻住陷阱，冻住了法师也要等法师恢复后使用リフレクション魔法打倒。

武器强化

本作中的武器可以在锻造屋里强化，不同的剑可以强化的项目不同，从上到下分别为长度、宽度、强度、回旋、电子波、贯通、特殊。回旋即回旋斩，若这一项为空则不可使用回旋斩。电子波是神殿中的电子发射装置，和法师系列敌人攻击时的电子波相同。贯通即贯通效果，在有障碍物的情况下有贯通效果的剑比较有优势。特殊项则是各把剑的特殊能力，通过强化可以提升特殊能力的效果。武器在改造的时候需要注意的是剩余预算的值，当这个值小于改造所需的金钱时，会无法进行改造。合理的安排预算点数可以使剑的能力更强大。具体的项目请参考下文中的武器部分。

怪物图鉴

把在沙漠神殿里得到的小戒指交给ガテルオ村的一个女孩后可以得到道具“图鉴”。将敌人登录到图鉴上的方法是装备上图鉴对敌人进行攻击，出现GET的文字并且发出响声，即将敌人资料收录到图鉴中了。不同的敌人需要敲击的次数不同。同时，用图鉴攻击敌人的时候同样会对敌人造成伤害，其攻击力与当前装备的剑有关，因此在游戏后期的时候尽量装备比较弱的剑，否则达不到规定的次数将无法登录敌人的资料。假如在敲击的途中game over了，敲击的次数会清零。将BOSS登录到图鉴上，玩家将得到奖杯，但如果此时读取存档，则会被系统默认为未登录。神官フューエル和魔王オニキス的图鉴登录要到游戏结束后存档才可以保存下来。此外，BOSS战中不能查看图鉴，请注意不要看漏了GET的字样。

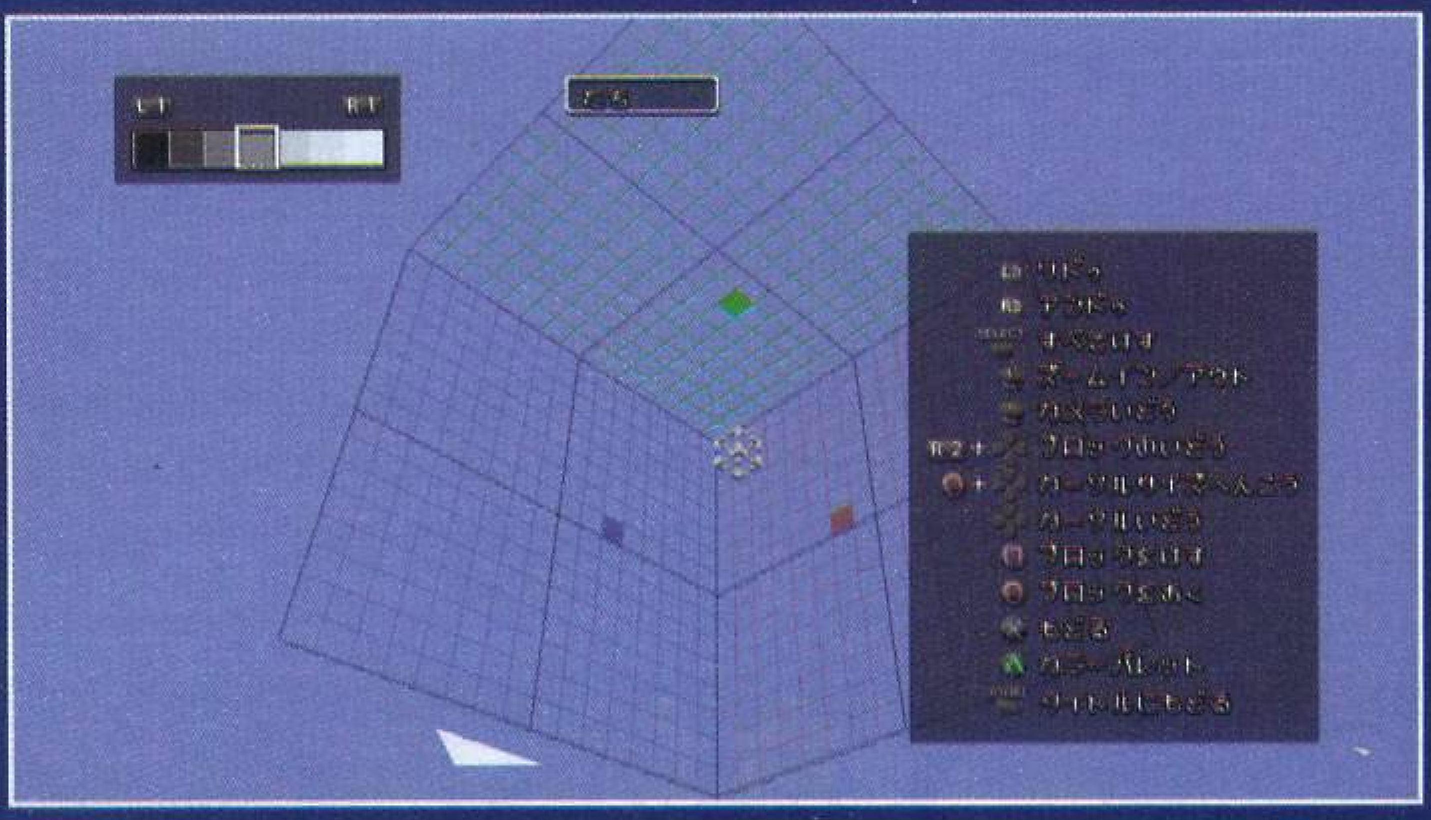
通关存档

游戏通关之后系统会询问玩家是否要保存，读取这个存档可以来到和最终BOSS战斗的地方，可以在这时候完成之前未完成的任务、小游戏、道具等。

角色编辑模式

编辑模式是本作中非常有趣的一个模式，在这个模式中，玩家可以自己动手创建一个16×16×16的角色，并且可以使用该角色作为游戏中的角色使用。当然，编辑出一个让人满意的角色还是比较麻烦的，建议有耐心的玩家尝试。

姿势编辑时的操作



按键	效果
左摇杆	放大、缩小
右摇杆	旋转视角
十字键	移动光标
○+十字键	改变光标大小
R2+十字键	移动方块。
○键	画上方块

□键	擦除方块
×键	返回
△键	调色板
L3键	恢复撤销
R3键	撤销
select键	消除全部方块
start键	返回标题画面。

具体内容

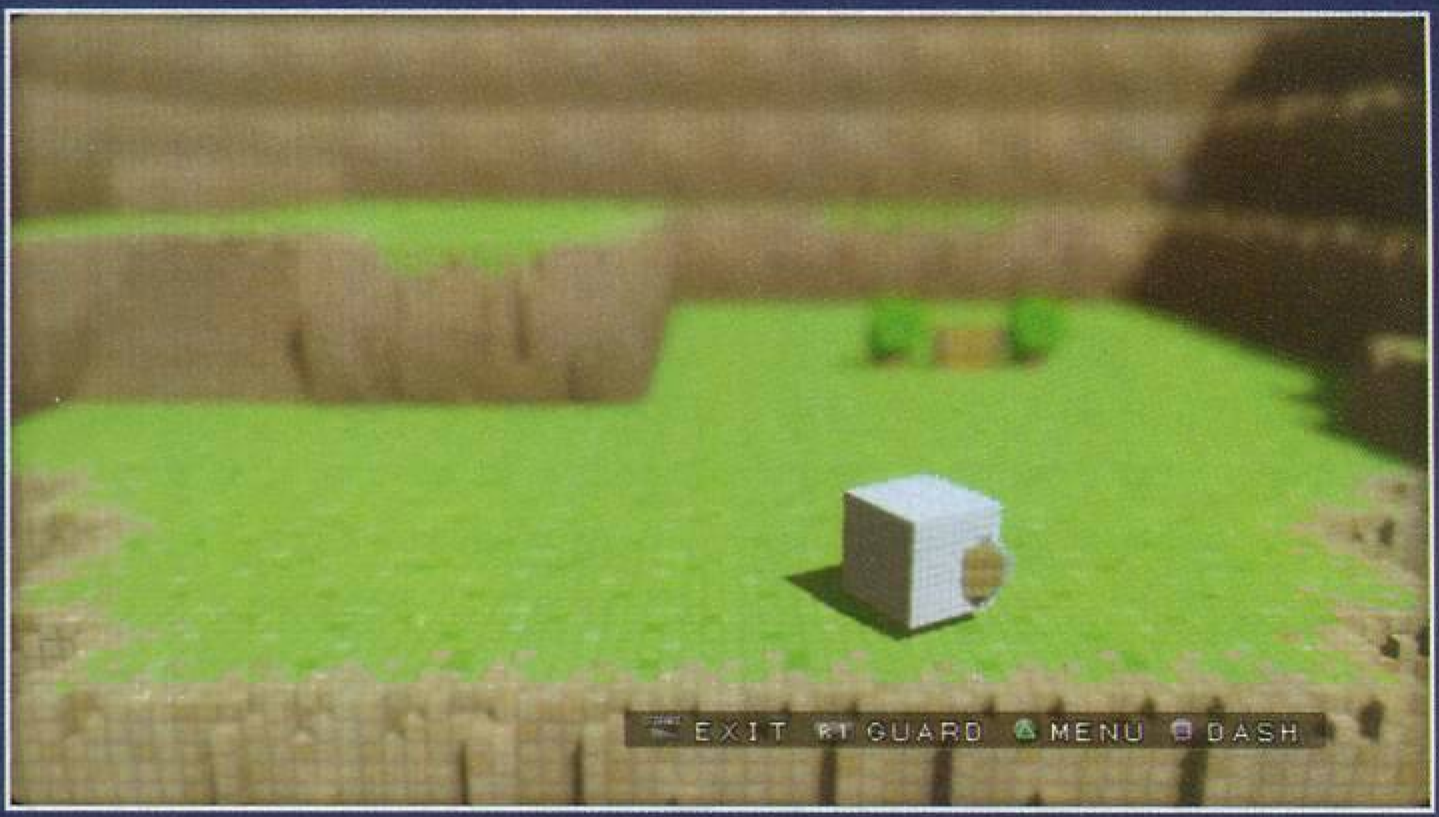
1、职业：所创建角色的职业
2、性别：所创建角色的性别
3、名字：所创建角色的名字
4、站立：站立时的样子
5、走动：走动时的样子
6、万岁：得到宝物的样子
7、攻击：攻击时的样子
8、菜单

存档和读档 本作为了防止玩家通过即时存档来反复挑战，读取存档之后默认会回到最后的一个存储点或者神殿的入口。玩家可以通过这种存档后读档的方式节约时间。

菜单说明

へんしゅう：编辑。
├ポーズのへんしゅう：姿势编辑。
├ポーズのコピー：复制姿势。
├ベースコピー：复制所有姿势。
├もとにもどす：返回编辑前的样子。
└さゆうはんてん：左右翻转。
キャラせってい：角色设定，可以更改职业、性别和名字。
セーブ：保存。
プレビュー：预览。

※这里有个很有趣的设定：如果不对各个姿势进行编辑的话，在预览模式里看到的就是一个 16×16×16 的白色方块。



流程攻略

剧情

很久很久以前，在世界的某个角落，有一个叫ドットニア的小小的 2D 王国。这个王国的人们在具有神之力的六个宝玉和六位贤者的守护之下，过着和平的生活。但是某天，垂涎宝玉力量的魔王出现了，他捉走了贤者们并夺走了宝玉，魔物开始在小镇外出现。当人们以为王国将要灭亡的时候，某个年轻人凭着宿有魔力的剑救出了六贤者。然后他将魔王封印起来，令其变成了暗之玉。于是，这位拯救了王国的年轻人就被人们恭称为勇者，他的事迹也被世世代代流传下来。

时间总是能抹去一切的，许多年后，勇者的故事已然成为了旧话，来拜访王国的人也越来越少，这个王国再也没有了当年的繁华景象。人们都到哪里去了呢？国王在国内调查了一番，发现原因居然是人们已丧失了对 2D 世界的兴趣。于是，国王做出了一个重大的决定：

“从现在开始这里将成为一个 3D 的时代！”

受到这一决定的影响，王国从 2D 大幅度的转变成了 3D，恢复了生气。但当人们开始习惯新的 3D 生活的时候，封印魔王的暗之玉却被人偷走了。王国中也再次出现了魔物，手足无措的人们只得默默地祈祷……

“不管怎么说，我终究还是没能杀死魔王呢……唉，把它封印起来只是没办法中的办法，不过，封印这种东西，既然名叫封印，总有一天会被解开的吧。这也是封印的宿命呢……，这样的话，这把剑还是留在北方的神圣森林里吧。”勇者喃喃自语着，带着剑来到了北边的神圣森林，并将剑封印在祭坛上。

很多年以后……

“客官，客官，你是不是又做了那个勇者的梦？”耳畔传来店小二熟悉的问话。林克点了点头。“不过这店小二还真是多嘴呢，”他闷声想着，“最近经常做关于勇者的梦，而且这个勇者是 3D 的，真是不可思议呢。虽然散播迷信思想不好，不过这也太少见了吧，总觉得会是什么将要发生的征兆……”

正当林克发呆的时候，一名骑士打开门走了进来：“听说这里住着一位名叫林克的人，请问是哪一位？”“哎，林克，你小子干了什么坏事啦！”店小二嚷嚷着。林克摇摇头，走到了骑士身边。原来是国王听说了林克的英勇事迹，派遣士兵来请林克进城商议要事。

来到城里，林克在殿上见到了这个国家的国王。“我们的国家正处在于危难之间！勇士啊，我希望借助你的力量！”一见面，国王就开门见山地提出了他的要求。

于是，林克带上了国王赠送的普通的剑和盾，踏上了前往神秘森林寻找远古之剑的旅途。照着之前的路，林克轻松地来到了神圣森林。突然，两名守护者蹦出来挡在了林克的面前。这种程度的试炼怎么可能阻挡我们冒险家林克的脚步呢？轻松打倒守护者之后，林克继续缓缓前行。在祭坛上，林克轻松拔出了远古之剑。

突然，一只蓝色妖精冒了出来。“哦哦哦！你是谁吖，居然能打败守护者拔出这柄剑，实在是太厉害了！”妖精两眼泛着桃心说着。稍微有些不好意思的林克告诉了妖精事情的原委，于是妖精决定跟随勇者一同拯救这个世界。林克带着远古之剑回到了国王面前。国王将关于危机的一切告诉林克。

“有一个名叫フューエル的神官偷走了暗之宝玉，那可是传说中封印着魔王的容器啊！フューエル想要得到魔王的力量来支配这个世界，而我们必须粉碎他的野心。要与暗之宝玉对抗我们必须得到其它六颗宝玉和六名贤者的力量。”国王一副事不关己地样子说道，“林克，为了这个世界，寻找六名贤者和六颗宝玉的任务就交给你了！”

六颗宝玉分别位于世界各地的六座神殿之中，城西边的草原神殿将是我们旅途的第一站。来到草原神殿最深处打倒 BOSS 之后，林克来到了里面的房间。屋里的老爷爷很惊讶，因为他从未想过会有人能够打败那个怪物来到这个房间。经过一番交谈，老爷爷告诉林克自己草原之贤者的身分，并将宝玉的力量传授给了林克。之后他告诉林克，下一个神殿位于西北方向的迷之森林中，要想通过谜之森林必须使用刚刚习得的魔法。告别了贤者之后，林克便动身前往迷之森林了。

在迷之森林深处，林克见到了另一位老爷爷。一开始，老爷爷出于好意建议林克回去，但当林克说明来意之后老爷爷也出示了他的身分——森之贤者。接受了老爷爷的嘱托之后，林克踏入了森之神殿，开始了取得新的宝玉的冒险。来到了神殿最深处，一只女王蜂带领着一群小蜜蜂向林克袭来。经过一番激战，林克打倒了女王蜂，并在里面的房间内取得了宝玉。此时妖精已经认可了林克的能力，它告诉林克它的两个伙伴被坏人给抓走了，关押在这个世界的某个地方，希望林克能够帮忙救出它的同伴。返回贤者所在的森林中，贤者インディゴ将宝玉的力量传授给了林克，并得知下一个神殿位于地图右下方的沙漠中。

经过了一段相当漫长的路程之后，林克来到了沙漠中的村子——ガテルオ村。疲惫的林克正打算找宿屋休息，但是当地的村民告诉他一个非常不幸的消息：这个村子里没有宿屋，需要住宿只能去南方的宿屋。林克只好来到南方的

TIPS 当两个砖块斜着连在一起时，在缝隙处会被敌人攻击到，要小心。

宿屋，没想到这个宿屋的老板是一个奸商，住宿一晚要价 100000，林克不依，于是老板降价到 50000 再到 10000，无奈之下老板最后降价到 5GOL……于是林克很开心的住了一晚上。此时宿屋里的老爷爷很好奇这位年轻人为什么会来到这个地方，便上前搭话。得知林克为了去沙漠神殿之后也开始对林克进行劝阻，当然，他没能拦得住林克。第二天一大早，林克就继续向着神殿出发。

林克打倒了守护宝玉的巨人后，林克带着宝玉回到宿屋。林克拿出刚刚得到的宝玉给老爷爷看，老爷爷震惊了。老爷爷在听说了事情的经过之后告诉林克他就是沙漠贤者，将宝玉的力量传授给了林克，并指明了下一个神殿的位置：コルネリア村南方。

林克来到了コルネリア村，村民们告诉林克最近水之神殿里出现了一只巨大的墨鱼，使海水变得不平静，严重影响了村子里渔民的工作。一进入神殿，调皮的小妖精似乎感觉到水在流动，于是上前查看一番。突然从水里伸出一只触手，将小精灵给抓去。打倒这只墨鱼之后，林克解剖了这只墨鱼，妖精从墨鱼的肚子中飞了出来。它感谢林克救了它，并将它在墨鱼胃里找到的粘糊糊的完整的心交给了林克。回到村子，林克发现水面变得平静了。来到村子右上方的房子找到小女孩，她看到林克手中的紫色宝玉之后，便知道打倒神殿中墨鱼的人就是林克。林克告诉她事情原委之后，女孩告诉林克她就是水之贤者的后人，但是目前的能力很低，不足以传授林克贤者之力。万般无奈之下她想起了妈妈说过受伤和受强烈刺激能够激发出乎她贤者的能力，于是让林克用剑对她进行攻击。在多次刺激水之贤者之后她的能力觉醒了，并将フローズンシェーダー魔法传授给了林克。之后还告诉了林克下一个神殿位于东北方向的火山上。林克在临走前她害羞的对林克说："你能再做一次你刚刚对我……啊，没什么……"

林克一路来到了ジムの小屋里，在里面见到了一位老爷爷，心想这位应该就是炎之贤者了，便上去问他通往神殿的路。老爷爷说炎之贤者刚刚有事出去了，而他也不知道前往神殿的路。无奈之下林克只好自己寻找通往山顶的路。打倒神殿里的 BOSS 后，来到ジムの小屋寻找老爷爷。"哦啦，炎之贤者刚刚回来过了，但是听说了你的事情之后又马上出去了，现在正前往草原的神殿了吧应该。"老爷爷无奈地说。

没办法，林克只得前往草原的神殿。找到草原之贤者之后林克得到了同样的消息，很能跑的炎之贤者又去找森之贤者了。就这样，林克杯具地找遍了森之贤者、沙漠之贤者、水之贤者的住处之后，他来到了レジャック村。在宿屋里林克终于见到了炎之贤者，学会迟缓魔法。询问了最后一个神殿的所在地之后林克便向着荒野地带前进。

林克在荒野找到了风之神殿，他成功取得神殿中的宝玉后却发现四处找不到风之贤者。此时他想起了之前小妖精提出的请求，于是他来到了湖中心的洞窟中救出了妖精スー，再来到毒沼泽地带附近的山洞中救出了妖精アイ。救出アイ之后，一阵亮光闪过，妖精们相聚一处变成了王国公主爱丽丝（アイリス）。原来三只妖精的名字正是由爱丽丝三个字拆开而成的。林克苦笑了一下，便准备先带着公主回城。

林克带着公主回到了城里。此时国王已经听说林克收集到了所有的宝玉，但是令他没有想到的是他救出了失踪的公主！国王对林克救出了公主表示感谢，并告诉林克风之贤者正在赶往这里的途中。

王国古代有位哲人曾说过生无所息，果然不假，正准备稍微休息时神官フューエル出现了。他轻松打败了林克之后正打算抢走林克身上的宝玉，六贤者及时出现。他们汇聚力量打破了神官的结界。无奈的神官只好暂时撤退回暗之塔，准备复活魔王毁灭世界。

林克从风之贤者身上获取了最后一颗宝玉的力量后，六贤者一起将六颗宝玉变成了曾经封印住魔王的光之宝玉。而又被变成精灵的公主和林克再度一起携手奔向新的迷宫。

来到了塔顶，林克见到了神官フューエル。此时的他已经快要解开暗之宝玉的封印，但是它又觉得杀死林克很可惜，于是怂恿林克做他的同伴，事成之后将这个世界分一半给林克。心怀正义的林克自然不愿意，他拒绝了神官的请求。在经过激烈的战斗后神官倒下了，但是他还是引发暗之宝玉的力量让魔王オニキス复活。打倒了魔王之后，神官加在公主身上的诅咒也消失了，两人齐心协力，最终逃离了暗之塔。此时六贤者也正好赶到迎接两人。在城堡里国王对勇者林克予以嘉奖，并真诚的邀请林克一起来治理这个国家。而林克拒绝了国王的好意，因为他想凭他自己来找到他想治理的国家。此时公主也作出了决定，要跟着林克一起去旅行。此后，两人展开了新的冒险。

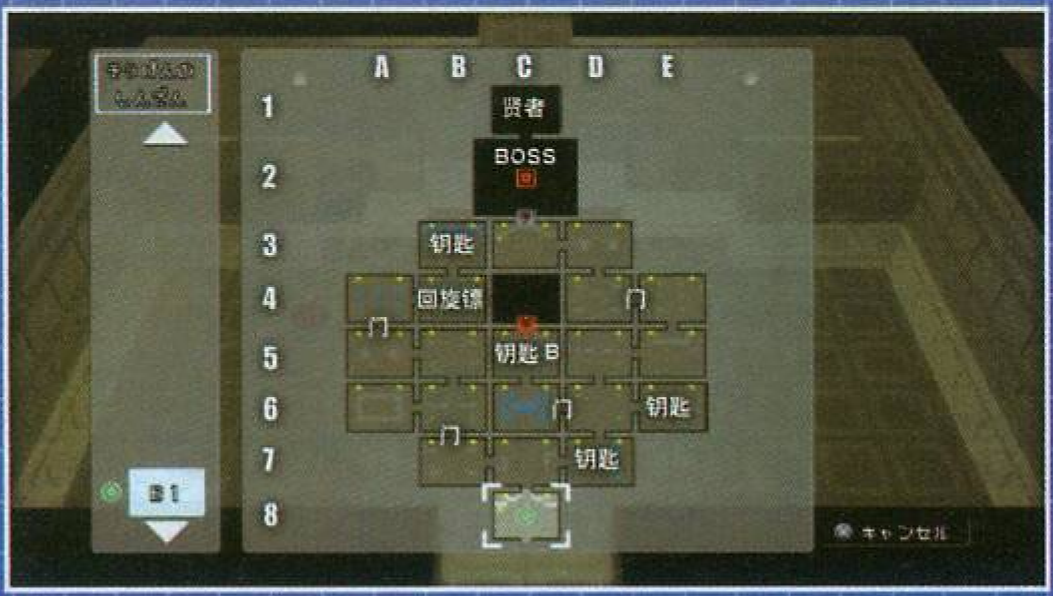
流程

序章

为了让玩家熟悉游戏的操作，接下来将让玩家操作勇者移动至神圣森林。通过右→上→上→左→上的顺序就可以来到目的地了。

出城→往左来到レジャック村→从レジャック村的左边出口离开→左→左→上来到草原的神殿。

草原的神殿（一层）



8C： 入口，踩到开关上之后门开启，向上走。

7C：出现敌人： 红史莱姆 ×2，红蝎子 ×1。向右走。

7D：出现敌人： 红史莱姆 ×1，白骸骨 ×1。宝箱里是普通的钥匙。墙上的开关暂时不能按。回头，往左来到 7B。

7B：出现敌人： 红史莱姆 ×2，白骸骨 ×1。利用钥匙打开门，向上走。

6B：出现敌人： 红史莱姆 ×2，蝙蝠 ×1。向左走。

6A：出现敌人： 蝙蝠 ×3。移动有不同标记的方块（以下简称方块）后，可以打开宝箱。宝箱里是普通的钥匙。回头，向上来到 5B

5B：出现敌人： 蝙蝠 ×2，白骸骨 ×1。全灭敌人之后门开启，中间出现宝箱，里面是地图。向左走。

5A：出现敌人： 红史莱姆 ×2，蝙蝠 ×1。使用普通的钥匙开门，向上走。

4A：出现敌人： 红蝎子 ×2。地图中央有两个电子发射装置，凭现阶段的铁之盾无法挡住，尽量绕着两个装置跑着杀敌。向右走。

TIPS | 上下楼梯的时候比较危险，注意！

4B：出现敌人：红史莱姆 ×3。按下左右墙上的红色开关之后中间出现宝箱，移动方块进入，打开宝箱。宝箱里是回旋镖。向上走。

3B：出现敌人：红蝎子 ×2，白骸骨 ×1。宝箱里有 10GOL。使用回旋镖开启上方墙壁的红开关后左侧出现宝箱，里面是普通的钥匙。照着原路返回到 7D，用回旋镖按下右边墙上的开关之后，门开启，向上走。

6D：出现敌人：红史莱姆 ×2，红蝎子 ×1。使用普通的钥匙打开门，向左走。

6C：出现敌人：红史莱姆 ×1，蝙蝠 ×2。房间的四个角落有电子发射装置，可以不管敌人直接向上走。

5C：出现敌人：红史莱姆 ×2，白骸骨 ×2。踩下地面的四个开关后中间出现宝箱，里面是通往 BOSS 房间的钥匙。由于此时没有红色的钥匙，因此上面的房间无法进入，房间里有一个心之碎片。原路返回到 6D，向右走。

6E：出现敌人：红蝎子 ×1，白骸骨 ×2。全灭敌人之后们打开，中间出现宝箱，里面是普通的钥匙。返回到 6D，向上走。

5D：出现敌人：红史莱姆 ×2，蝙蝠 ×2。使用普通的钥匙开门，往右走。

5E：出现敌人：红史莱姆 ×2，白骸骨 ×1。推开不同标记的砖块（只能推一次）后向上走。

4E：出现敌人：蝙蝠 ×2，白骸骨 ×1。右上角有一个提示的石碑。全灭敌人后宝箱出现，里面是小さなブロック。按下左右两边墙上的红色开关后门开启，向左走。

4D：出现敌人：红史莱姆 ×1，红蝎子 ×2。向上走。

3D：出现敌人：红蝎子 ×1，白骸骨 ×2。全灭敌人后门开启，向左走。

3C：按下右上的开关后开启传送装置，之后可以在这个房间与神殿入口来回传送。使用通往 BOSS 房间的钥匙，向上走。

2C：进入 BOSS 战。打倒后出现一个大心和钱。向上走。

1C：与草原的贤者インディ对话得到黄色宝玉，并学会パララックスマップ魔法，作用是显示出石板和地面所隐藏的秘密。

从神殿出来按照下→左→上→左→上→右→上的顺序进入迷之森林。沿着石板提示的路线走（上→右→上→左→左→左→下→左→上→上）。

TIPS | 位于神殿房间里入口的两格内无法攻击且不能使用魔法，而且处于该位置时敌人也不会对玩家进攻。

BOSS 战 アナゴン

初次战斗时，玩家所持的普通的盾或者铁盾都无法防御住 BOSS 发出的弹幕，因此玩家需要靠移动进行躲避。BOSS 的弱点在尾巴，其尾巴开始充满诱惑地闪烁时，玩家就可以回应它的这份期待了。一次攻击后需要过一段时间，BOSS 的下一段的尾部才会重新开启欠揍状态进行闪烁。注意：如果攻击到了 BOSS 的其他部位，BOSS 会发出向着多个方向的弹幕。当 BOSS 的身体逐渐变短之后它的移动速度也相应变快，直到只剩下一个头的时候它的移动速度将会超过玩家，玩家可以边注意用盾阻挡住它的突击边寻找机会进行攻击。比较保险的做法是躲在最角落防御着等待进攻的机会。

森之神殿（一层）

由于有黑暗的房间，所以事先买足够多的ローソク或者ランプ。如果不够的话可以按下 L1 键打开地图查看房间的构造，也可以靠出入黑暗房间的瞬间来看清房间构造和敌人位置。

7E：入口，使用石像压住正确的开关之后门会打开。向右走。

7F：有一个谜之石板，使用パララックスマップ后显示出隔壁房间谜题的答案。回到 7E，打开门后向上走。

6E：出现敌人：红史莱姆 ×3。这是一个黑暗的房间，直接往上走就可以了，不使用ロウソク或者ランプ。

5E：出现敌人：红史莱姆 ×1，红蝎子 ×2。上方的墙上有箭发射装置。可以面对发射装置用盾防御住箭的攻击。左侧墙壁有裂痕，之后可以使用炸弹炸开。向右走。

5F：出现敌人：蝙蝠 ×3。房间的四个角落有会快速移动的尖刺怪，进出屋子的时候要小心。此时没有普通钥匙，先往右边走。

5G：出现敌人：红史莱姆 ×1，白骸骨 ×2。黑暗的房间，全灭敌人后在右侧出现宝箱，里面是普通的钥匙。上方的墙壁有裂痕，之后可以用炸弹炸开。返回 5F，使用刚刚得到的钥匙打开上面的门，进入。

4F：出现敌人：白骸骨 ×1。上方墙壁有箭发射装置，利用盾挡住箭的攻击通过。使用回旋镖攻击墙上的红开关后打开门，向左走。

4E：出现敌人：红史莱姆 ×2。上方墙壁有箭发射装置。向上走。

3E：出现敌人：红史莱姆 ×2，红蝎子 ×1。全灭敌人后在上侧出现宝箱，里面有 100GOL。返回 4E 后向左走。

4D：出现敌人：白骸骨 ×3。右上角有个提示的石碑。使用パララックスマップ后在不同颜色的地面上会显示○或 ×，将右边两个石像移动到左边的两个开关上后门开启，向下走。

5D：出现敌人：红蝎子 ×2。黑暗房间，推动方块后取得中央的宝箱，里面是迷宫地图。向左走。

5C：出现敌人：红史莱姆 ×2，红蝎子 ×1。四个角落有移动尖刺怪。全灭敌人后门开启，向下走。

6C：出现敌人：蝙蝠 ×3。移动石像后可以拿到宝箱，里面是普通的钥匙。回到 5C，向左走。

5B：出现敌人：蝙蝠 ×3。推动方块（有的只能推动一次），压到两个蓝色开关上后门开启，下侧出现宝箱，里面有 10GOL。向上走。

4B：出现敌人：红史莱姆 ×4。黑暗的房间，中央有两个电子发射装置。使用普通的钥匙打开左边的门，进入。

4A：出现敌人：蝙蝠 ×2。将石像推到对应的开关上后下侧的门开启，石像按照从左到右的顺序为上、下、上、下。向上走。

3A：打开传送装置以防止 GAME OVER。返回 4A，往下走。

5A：出现敌人：红史莱姆 ×2，蝙蝠 ×1。右上方有一个提示石碑。宝箱里面是三个炸弹，现在就可以使用这些炸弹炸开之前提到的几处有裂痕的墙了。此后在打倒敌人掉落或者打碎壶可以随机捡到炸弹。返回 4B 之后向右走。

4C：出现敌人：红蝎子 ×2，蝙蝠 ×1。用炸弹炸开上侧有裂痕的墙，向上走。

3C：出现敌人：白骸骨 ×3。打开宝箱后得到普通的钥匙。返回到 5A，用钥匙打开门之后向下走。

6A：出现敌人：红蝎子 ×1，白骸骨 ×2。右上的地面有蓝色开关，推动石像压住开关后左上方出现宝箱，里面是通往 BOSS 房间的钥匙。返回到 3A，使用钥匙打开上面的门，进入。

2A：进入 BOSS 战。

1A：入手绿色的宝玉，宝箱里拿到风之翼。

离开神殿，与谜之森林里的贤者インディゴ对话，学会リフレクション魔法，可以将魔法师的魔法反弹回去，并且魔法值增加 1。

4G：出现敌人：白骸骨 ×3。宝箱里是小さなブロック和三个炸弹。用炸弹炸开 5G 房间上方的裂开的墙后进入。

3G：在 4G 使用红色钥匙进入，按下两侧的红开关后宝箱出现，里面是 100GOL。用炸弹炸开上方有裂痕的墙，向上走。

2G：宝箱里是提升魔法最大值的道具。

返回城堡，接下来按着右→右→上→右→下→右→右→右→上→左→上→（用炸弹炸开石头后）右→右→右→下的顺序来到ガテルオ村。从下方右边的出口出去后踩上两棵仙人掌之间的流沙来到宿屋。出宿屋后先往下走，四次从两棵仙人掌之间踩上流沙往下。接下来按照下→右→上阶梯后向左→踩上右边的一条流沙→右→上→炸开神殿前的石头进入神殿。

BOSS 战 クイ-ンビ-

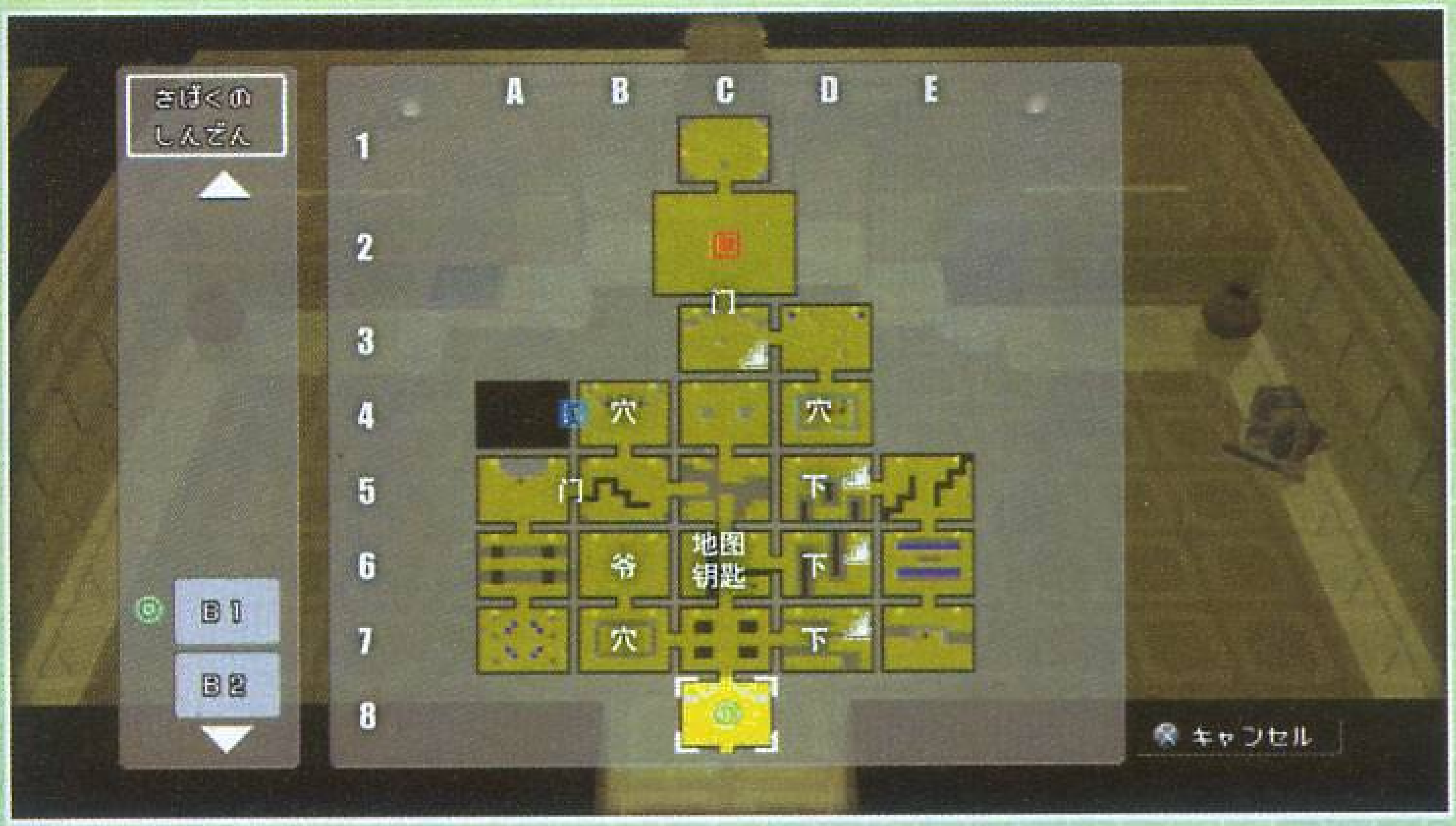
女王蜂的移动路线为一个大大的 8 字，当她移动到正中央的时会会停下来休息一段时间，玩家可以趁机对其进行攻击。回旋镖只能使它停住很小的一段时间，而使用炸弹可以炸倒女王蜂为进攻铺平道路。在战斗开始时可以在地图正中央略偏下的位置安置一个炸弹从而占得先机。

女王蜂周围的小蜜蜂成势之后非常讨厌，同时面对 3 只飞袭而来的小蜜蜂是相当令人头疼的，因此应在其出现之时就予以消灭。注意：小蜜蜂离开女王蜂后一段时间内玩家将无法对小蜜蜂造成伤害。当其身边的小蜜蜂被全数消灭后，女王蜂使用弹幕攻击的次数将会增加，玩家可使用铁之盾防御。一段时间后女王蜂将再次召出小蜜蜂，如此循环。

沙漠神殿（两层）

迷宫中没有黑暗的房间。这个迷宫中新出现的敌人魔术师只能使用反射魔法才能打倒，需要注意魔法的剩余量。打倒魔术师之后必然会掉青苹果。

TIPS | 进入一个区域之后如果发现敌人所在位置对自己不利，可离开再重新进入。



B1–8C：入口，右上方有提示石碑，右侧有一具尸体。用炸弹炸开上侧的墙壁，向上走。

B1–7C：出现敌人：木乃伊 ×4。这里首次出现空穴，掉下去后会不仅受到伤害，还会回到进入该房间的入口处。向左走。

B1–7B：出现敌人：蓝蝎子 ×2。上侧的墙壁用炸弹炸开，向上走。

B1–6B：跟老爷爷对话，花 200GOL 增大炸弹袋，可以装 20 个。返回 B1–7F，站到裂开的地面上，掉到下一层。

B2–7B：出现敌人：蓝蝎子 ×1，白骸骨 ×1。全灭敌人后左边的门开启，进入。

B2–7A：出现敌人：魔术师 ×2。推动标记不同的砖块压住上下的开关后宝箱出现，里面是普通的钥匙。返回 B2–7B，向上走。

B2–6B：出现敌人：蓝史莱姆 ×1，白骸骨 ×2。上方墙壁有箭发射装置。向右走。

B2–6C：出现敌人：木乃伊 ×2。宝箱里是 100G。使用钥匙打开右边的门后进入。

B2–6D：出现敌人：泥人偶 ×3。从楼梯上去。

B1–6D：出现敌人：蓝史莱姆 ×1，泥人偶 ×2。这里不小心踩到流沙就会掉入空穴之中，移动的时候需要注意。全灭敌人之后左边的门开启，向左走。

B1–6C：出现敌人：魔术师 ×3。宝箱里是迷宫的地图。此时还没有得到ワイヤーロッド，暂时不能取得对岸的宝箱。用箭或者回旋镖攻击左边墙壁的红色开关后上面的门开启，向上走。

B1–5C：出现敌人：木乃伊 ×3。用炸弹炸开上侧的墙，进入。

B1–4C：出现敌人：白骸骨 ×3。宝箱里是小さなブロック，取得后回到 B1–5C，向左走。

B1–5B：出现敌人：蓝史莱姆 ×3。房间的四个角落有电子发射装置，这里可以使用反射魔法反弹电子发射装置的攻击。向上走。

B1–4B：出现敌人：蓝蝎子 ×2，泥人偶 ×1。使用パララックスマップ魔法后可以从标记着○的裂开地面落下。从另外三个裂痕掉下去会受到伤害。要进入左边的房间需要蓝色的钥匙，现阶段还无法打开。

TIPS | 睡袋、魔法的睡袋、帐篷尽量多准备些，可以防止 Game over 后从村子重新开始。

B2–4B：出现敌人：木乃伊 ×4。房间的四个角落有尖刺怪，进屋直接走到中间。向右走。

B2–4C：出现敌人：蓝蝎子 ×3。全灭敌人后门开启。向右走。

B2–4D：出现敌人：魔术师 ×2，白骸骨 ×1。右上方有提示石碑。中央的宝箱暂时无法拿。向下走。

B2–5D：出现敌人：蓝蝎子 ×1，木乃伊 ×1。推动左下的方块，走上楼梯。

B1–5D：出现敌人：白骸骨 ×1，木乃伊 ×2。走到流沙上后会掉进空穴中，战斗时需要注意。向右走。

B1–5E：出现敌人：泥人偶 ×3。右边墙上有箭发射装置，先使用回旋镖封住敌人的行动，再慢慢消灭敌人。全灭敌人后下方的门开启，进入。

B1–6E：出现敌人：魔术师 ×2。通过移动石像压住开关，下方的门开启，进入。

B1–7E：出现敌人：蓝蝎子 ×4。站到有裂痕的地面上，掉落到下层。

B2–7E：出现敌人：魔术师 ×3。使用回旋镖或者箭攻击右侧墙上的红开关，上侧的门开启，进入。

B2–6E：出现敌人：泥人偶 ×2。注意流沙的流动方向，走错了会掉到空穴中。

B2–5E：出现敌人：木乃伊 ×2，泥人偶 ×2。全灭敌人之后中间出现宝箱，宝箱里是ワイヤーロッド。返回 B2–7E，往左走。

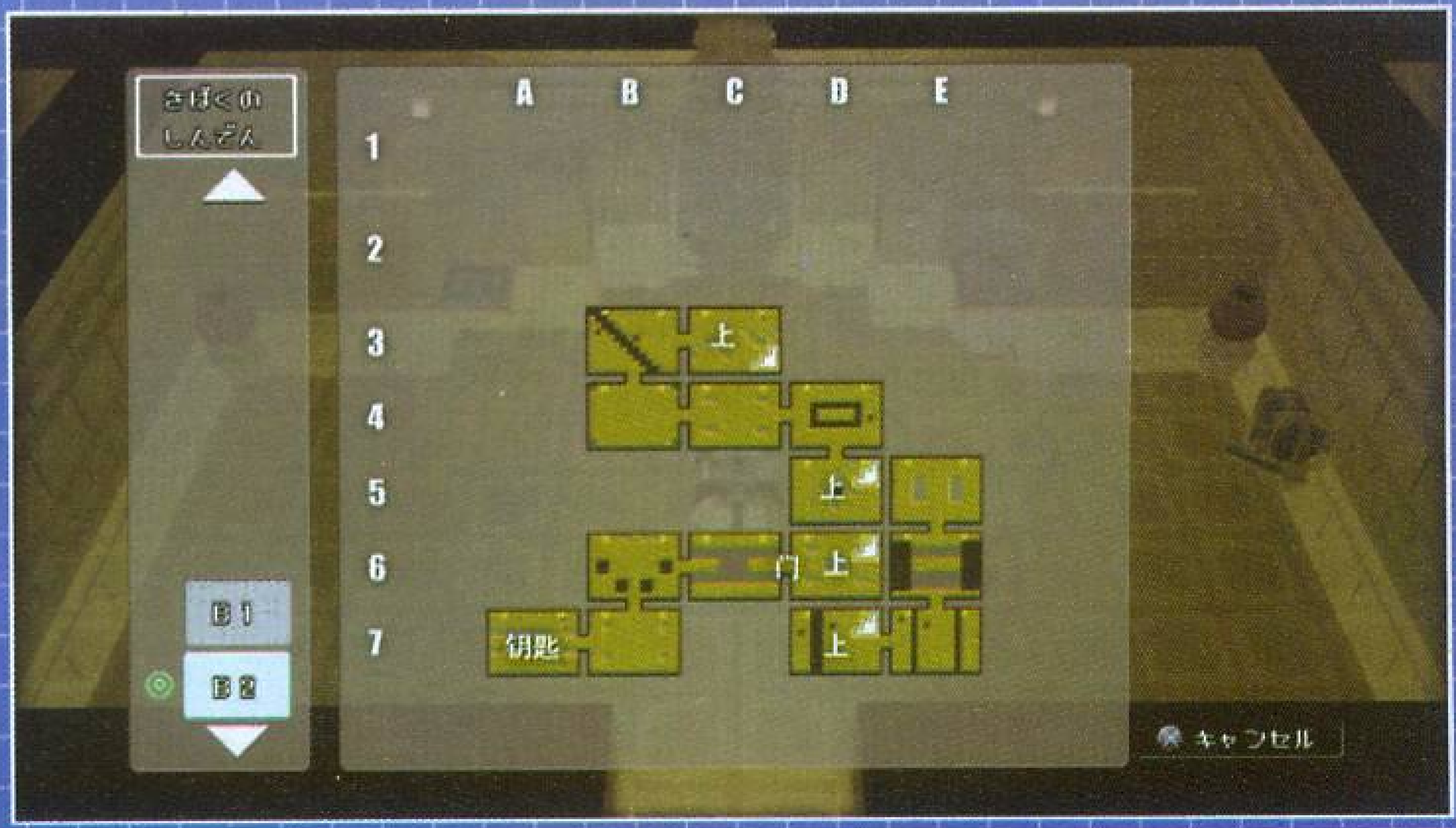
B2–7D：出现敌人：蓝史莱姆 ×2，白骸骨 ×1。使用ワイヤーロッド来到对岸拿到宝箱。宝箱里是 100GOL。

B1–7D：出现敌人：泥人偶 ×3。宝箱里是 100GOL。从左边走来到 B1–7C，向上走。

B1–6C：打开之前无法拿到的宝箱，里面是普通的钥匙。向上来到 B1–5C，往左走。

B1–5B：出现敌人：蓝史莱姆 ×3。使用刚刚入手的钥匙打开左边的门，进入。

B1–5A：有一个谜之石板，使用パララックスマップ魔法可以显示出 B1–7A 房间的谜题的答案。



INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

B1-6A：出现敌人：蓝史莱姆 ×3。注意流沙的流动方向，走错了会掉到空穴中。

B1-7A：出现敌人：木乃伊 ×2。墙上有箭发射装置。进入房间后，往下走会有从左边射过来的箭，注意用盾挡住，并且要注意躲开木乃伊的攻击。将石像推到正确开关上之后中间出现宝箱，里面是通往 BOSS 房间的钥匙。返回到 B2-4B（上→上→右→上→从裂痕掉下→上）

B2-3B：出现敌人：魔术师 ×2。使用ワイヤーロッド到对岸，按下上侧的红色开关后左下出现宝箱，里面是 100GOL。往右走。

B2-3C：出现敌人：蓝蝎子 ×2，魔术师 ×1。踩下右上方地面的红色开关后左下出现宝箱，里面是 10 个炸弹。上楼。

B1-3C：踩下右上的开关之后传送装置启动，用炸弹炸开右侧的墙，进入。

B1-3D：出现敌人：魔术师 ×4。推动方块压住上方左右的蓝色开关后下侧的门开启，进入。

B1-4D：出现敌人：泥人偶 ×4。踩到有裂痕的地面上落下，踩错了将受伤。使用パララックスマップ魔法后得知左边第二个是正确的。

B2-4D：掉落到之前拿不到的宝箱前，打开宝箱得到ちいさなゆびわ。存档后读档，使用传送装置传送到 B1-3C。打开门进入 BOSS 房间。

B1-2C：进入 BOSS 战。

B1-1C：入手橙色宝玉，打开宝箱后入手风之翼。

回到キャンダタの宿，与右上方的贤者オクティン对话学会魔法ノーマルマップ（以自己为中心产生波对敌人进行攻击），魔法值上限增加 1。

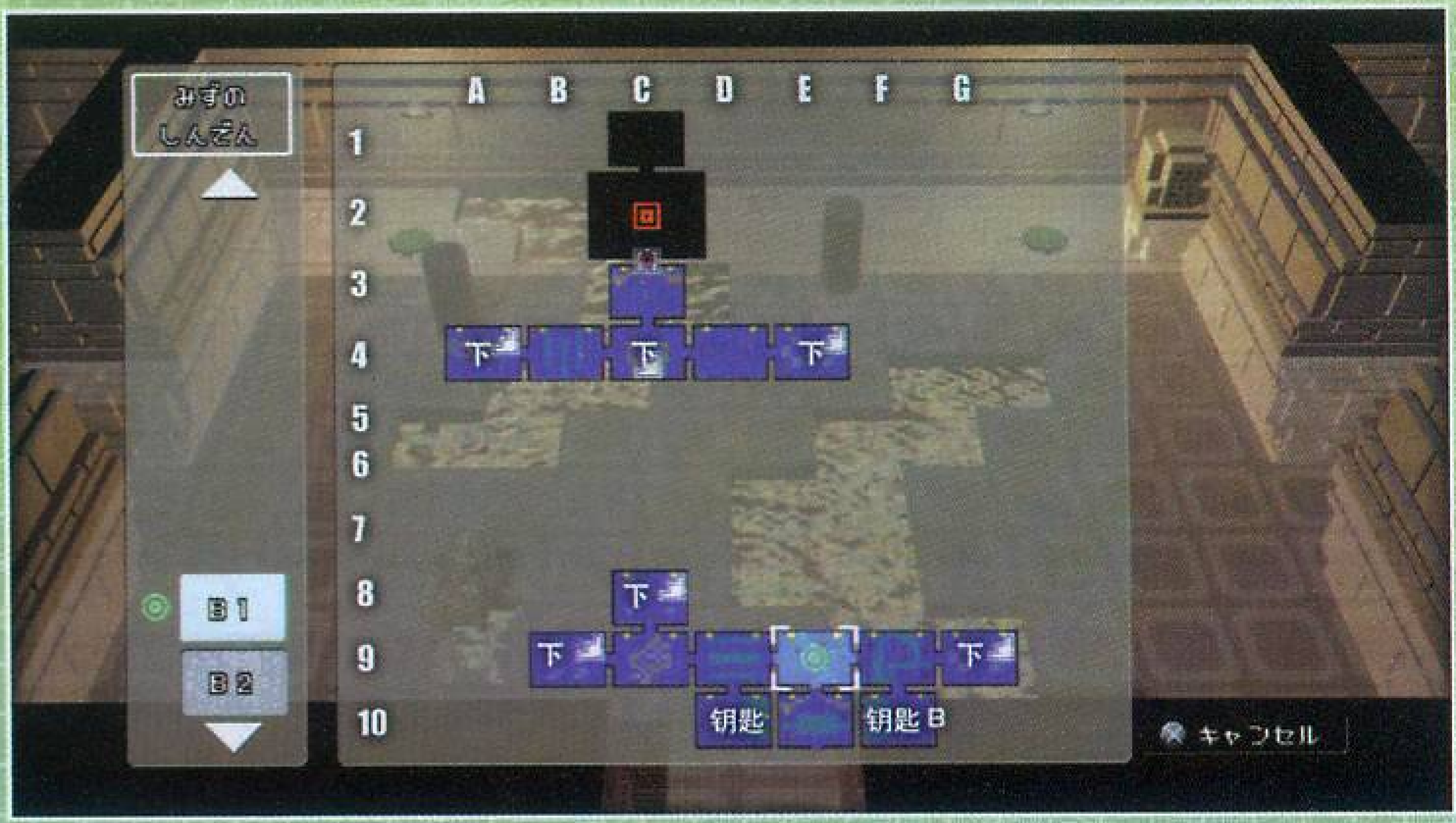
水之神殿位于コルネリア村南方的一个岛上，返回城门口，从高处往下跳，继续向下走可以来到コルネリア村。从村子的左边出口出去，按着左（用ワイヤーロッド渡过）→下→右→右→下→下→右→上→左来到神殿门口，进入。在途中有一条分支路线，有许多红色的传送装置，那里可以拿到小さなブロック和心之碎片。

BOSS 战 ギガゴ-レム

BOSS 总共有三种形态，第一形态是全身的状态，只会发射激光，激光分为向前直线延伸或者逆时针旋转两种。可以在 BOSS 身边逆时针绕着 BOSS 转着打。第二形态时 BOSS 只剩下上半身，此时 BOSS 增加敲打地面的攻击方式，这一攻击方式将会以拳头为中心产生一定范围的攻击效果，可以使用盾防御。继续绕着 BOSS，对着手臂进行攻击。第三形态时 BOSS 只剩下头和身体，会使用跳跃攻击，此时需要玩家采用灵活的走位来砍杀。注意 BOSS 落地的时候也会对周围产生一定的攻击判定。

水之神殿（两层）

由于迷宫中有不少黑暗的房间，事先要多准备一些ローソク和ランプ。



B1-10E：入口，在这里妖精会被抓走，在这个迷宫里将不会有妖精出来提示。使用ワイヤーロッド，往上走。

这里有一个很有趣的设定：此时如果离开神殿，小妖精会从敌人手中逃脱出来，并要求勇者大人以后再遇到这种情况一定要救它。再进入神殿之后，它会说“敌人应该已经不在了”，然后又被抓走……

B1-9E：出现敌人：蓝史莱姆 ×3。右上方有一个提示石碑，在这里先踩下右边绿色的开关，用ワイヤーロッド快速来到左边，踩下开关后门开启，在门关闭之前进入。

B1-9D：出现敌人：红触手 ×4。向下走。

B1-10D：出现敌人：蓝蝎子 ×2。左上角有一个提示石碑。距离右侧墙上的靶子大约 8 格用箭射靶子，左侧出现宝箱，里面是普通的钥匙。返回 B1-9D，使用刚刚得到的钥匙打开左边的门，进入。

B1-9C：出现敌人：蓝史莱姆 ×2。通过推方块前进。向上走。

B1-8C：出现敌人：蓝蝎子 ×3。场地中间有两个电子发射装置。下楼。

B2-8C：出现敌人：蓝蝎子 ×1，红触手 ×2。房间中央有两个电子发射装置。向上走。

B2-7C：出现敌人：与玩家做出相对应动作的敌人 ×2。应付方法为和敌人有半个身子处于一行或一列的时候面对它进行攻击。如果有可以回转攻击的剑会很轻松。使用炸弹也能比较轻松的打倒敌人。全灭敌人后上方的门开启，进入。

B2-6C：出现敌人：蓝史莱姆 ×2，魔术师 ×1。这里踩开关的速度要求很快，先踩下左下的绿色开关之后用ワイヤーロッド来到右下，踩下开关后快速进入右侧的门。

B2-6D：出现敌人：蓝史莱姆 ×2，红触手 ×1。这是一个黑暗的房间，往下走。

B2-7D：出现敌人：蓝蝎子 ×3。左右墙上有箭发射装置，在入口附近将敌人打倒之后直接往下走。

B2-8D：出现敌人：蓝史莱姆 ×2，魔术师 ×1。用箭射中右侧的靶子之后左侧的门开启，中间出现宝箱，里面是普通的钥匙。返回 B1-9C 之后向左走。

B1-9B：出现敌人：魔术师 ×3。黑暗的房间，这里直接从楼梯下去即可。

TIPS 由于自己安置的炸弹不会炸到自己，因此可以利用炸弹作为障碍物，炸弹爆炸后立即在原地再放一个。

信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

B2-9B：出现敌人：蓝史莱姆 ×2，蓝蝎子 ×1。使用之前得到的钥匙打开上面的门，进入。

B2-8B：出现敌人：红触手 ×4。在左右墙上有箭发射装置。在入口附近先将敌人打倒，再使用盾防御住箭的攻击。需要注意的是距离箭发射装置太近会受到伤害。向左走。

B2-8A：出现敌人：红触手 ×2，眼球 ×1。全灭敌人后门开启，中间出现宝箱，里面是普通的钥匙。返回 B2-9B 后向右走。

B2-7B：出现敌人：魔术师 ×2。这里先踩下中间的绿开关，使用上边的ワイヤーロッド来到左边，踩上左上方的绿开关后宝箱出现，左边门同时也打开，直接冲进左边的门里，再回头拿宝箱。宝箱里是迷宫地图。往左走。

B2-7A：出现敌人：蓝史莱姆 ×2。推动方块后前进。向上走。

B2-6A：出现敌人：与玩家做出相对应动作的敌人 ×3。全灭敌人后门会打开，向上走。

B2-5A：出现敌人：红触手 ×3。黑暗的房间，先往右边走。

B2-5B：出现敌人：魔术师 ×4。房间的四个角落有电子发射装置，一进屋直接咏唱反射魔法即可。全灭敌人之后出现宝箱，里面是蓝色钥匙。往上走。

B2-4B：谜之石板，使用パララックスマップ魔法后左上和显示○，右下和左下显示出 ×。返回 B2-5B 之后向右走。

B2-5C：出现敌人：蓝史莱姆 ×3。快速踩左上和右上的开关之后右侧的门开启，进入。

B2-5D：出现敌人：红触手 ×3，眼球 ×1。宝箱里是魔法之盾。返回 B2-5C，用炸弹炸开上侧的墙，进入。

B2-4C：出现敌人：蓝史莱姆 ×2。用ワイヤーロッド来到楼梯后面，踩下看不见的开关之后右侧出现宝箱，里面是 100GOL。上楼。

B1-4C：黑暗房间，宝箱在正前方，拿了之后直接回头。里面是小さなブロック。回到 B2-5B，往左走。B1-4C：黑暗房间，宝箱在正前方，拿了之后直接回头。里面是小さなブロック。回到 B2-5B，往左走。

B2-5A：出现敌人：红触手 ×3。黑暗的房间，房间里什么都没有。使用之前得到的钥匙打开上面的门，进入。

B2-4A：出现敌人：魔术师 ×2，蓝蝎子 ×1。上楼。

B1-4A：出现敌人：红触手 ×2。推动方块前进。向右走。

B1-4B：出现敌人：魔术师 ×6。房间的四个角落有电子发射装置。向右走。

B1-4C：出现敌人：蓝史莱姆 ×2。黑暗的房间，这里有楼梯，但是不能走。往上走。

B1-3C：右侧有一具尸体，启动传送装置，以防 GAME OVER。返回 B1-4C，往右走。

TIPS | 需要在某一格操作的时候可以使用十字键进行微调。

B1-4D：出现敌人：蓝蝎子 ×3。房间的四个角落有尖刺怪。往右走。

B1-4E：出现敌人：红触手 ×2，眼球 ×1。从楼梯下去。

B2-4E：出现敌人：蓝史莱姆 ×3。先将方块移动到左上压住开关，再来到左下踩开关开门，进门。

B2-5E：出现敌人：魔术师 ×3。四个角落有电子发射装置。往右走需要蓝色钥匙，向下走。

B2-6E：出现敌人：红触手 ×6。向右走。

B2-6F：出现敌人：蓝蝎子 ×1，魔术师 ×2。上侧的墙上有大量的靶子，使用パララックスマップ魔法之后可以得知只需要射第一个和第八个靶子就能打开门。先进右侧的门。

B2-6G：出现敌人：蓝蝎子 ×2，眼球 ×1。全灭敌人后门开启。宝箱里是普通的钥匙。返回 B2-6F，向下走。

B2-7F：出现敌人：魔术师 ×4。房间中央和四周都有电子发射装置，一进屋立刻使用反射魔法。向下走。

B2-8F：出现敌人：与玩家做出相对应动作的敌人 ×3。全灭敌人之后门开启，先去右边的房间。

B2-8G：出现敌人：蓝史莱姆 ×4。快速踩下四个绿色开关后中间出现宝箱，要在宝箱消失之前打开，里面是 10 支箭。用炸弹炸开上侧的墙。

B2-7G：出现敌人：红触手 ×3，眼球 ×1。宝箱里是蓝色钥匙。返回到 B2-8F，往下走。

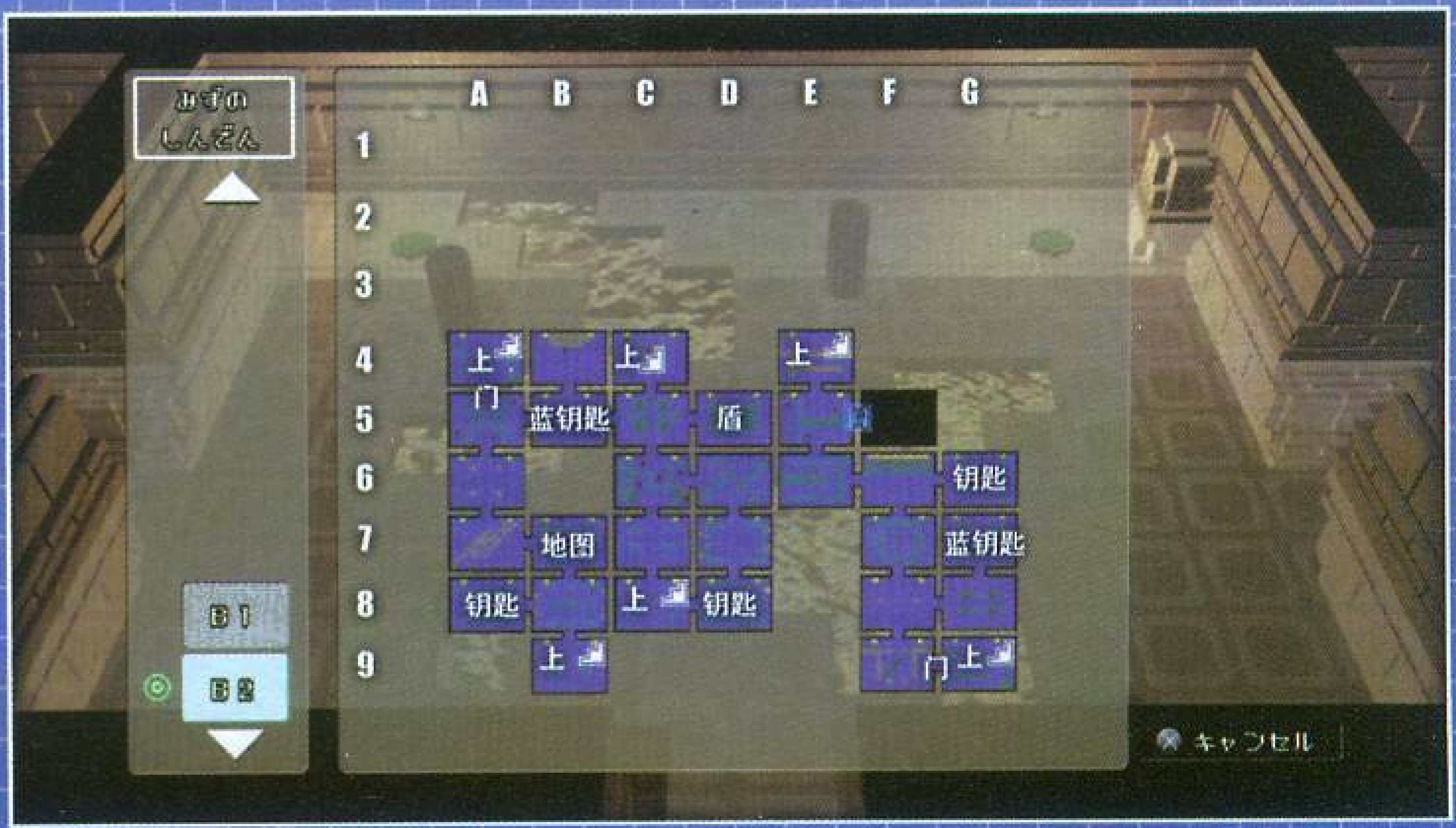
B2-9F：出现敌人：魔术师 ×2。中间有 5 个尖刺怪，推动方块停住两个的活动之后向下走，使用钥匙开门后进入。

B2-9G：出现敌人：红触手 ×2，眼球 ×1。上楼梯。

B1-9G：出现敌人：红触手 ×2，眼球 ×1。向左走。

B1-9F：出现敌人：红触手 ×3。使用ワイヤーロッド到下面的房间去。

B1-10F：出现敌人：蓝蝎子 ×1，眼球 ×1。房间四个角落有电子发射装置，进屋之后马上咏唱反射魔法。对着左侧墙上的靶子射箭，在右侧出现宝箱，得到通往 BOSS 房间的钥匙。回到入口处，使用传送装置来到 BOSS 房间门前，开门进去。



B1-2C： BOSS 战

B1-1C： 入手蓝色宝玉。宝箱里是风之翼。

返回城堡，按着右→右→上→右→下→（绕到右边）上→上→上→右→上→（绕到右边）下→右→上→从右边下→右→上→上→从右边下→跳下后进洞→右边出洞→右→上→左边跳下后往左→上→从左边跳下后进洞→从右边出洞→上楼梯后从右边跳下，进洞→右边出洞后跳下→进入右边的洞→从左边出洞→上→进入神殿。

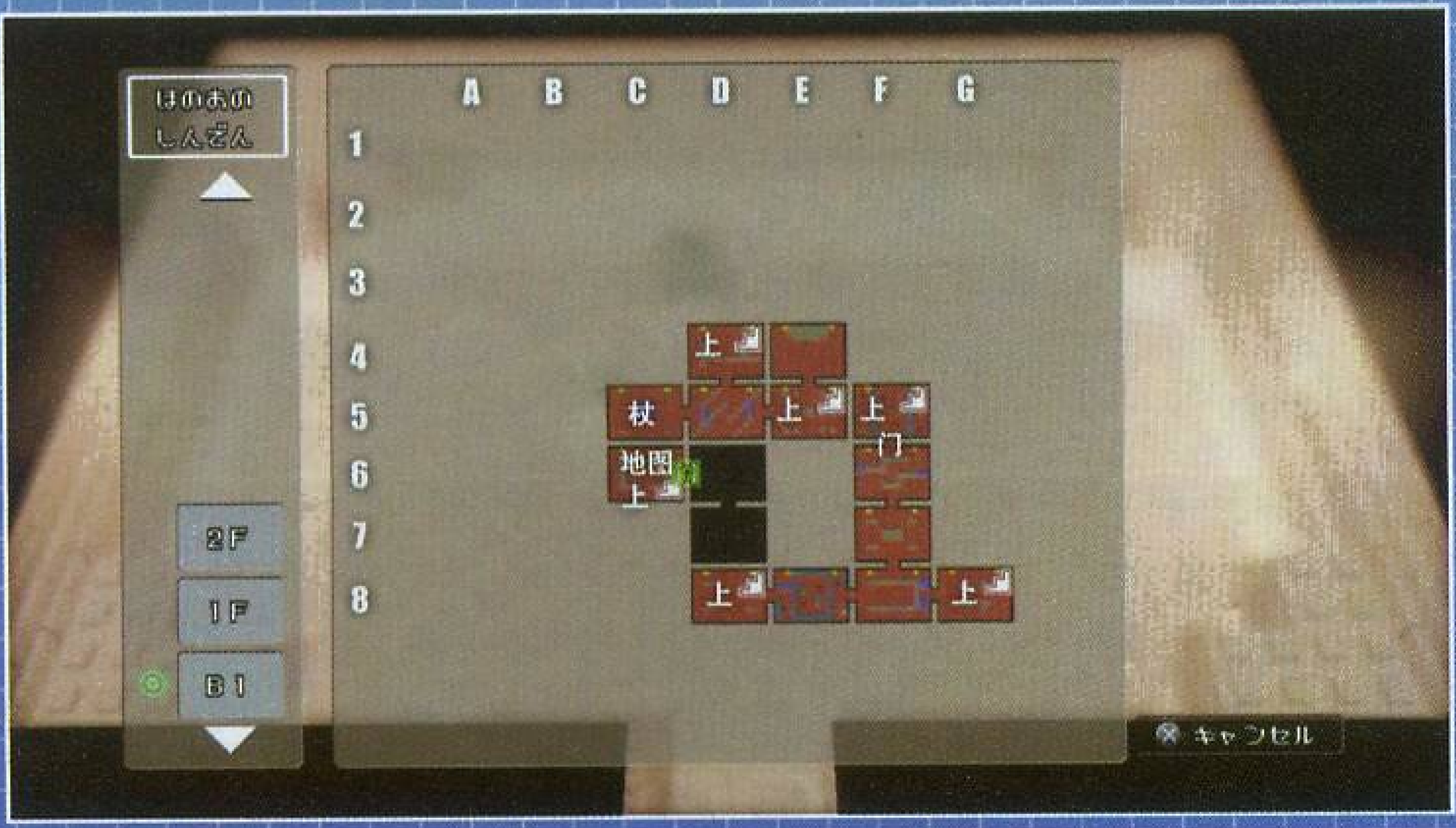
BOSS 战 クラ-ケン

当 BOSS 的触手伸出水面后会拍向在其攻击范围内的玩家，进入水中时不小心碰到也会对玩家造成伤害，因此在无法对其进行攻击的情况下应尽量不去接近。触手只要攻击三次（红色→橙色→黄色）就可以破坏，但是过一段时间会重新长出，所以没有必要与其过度纠缠。

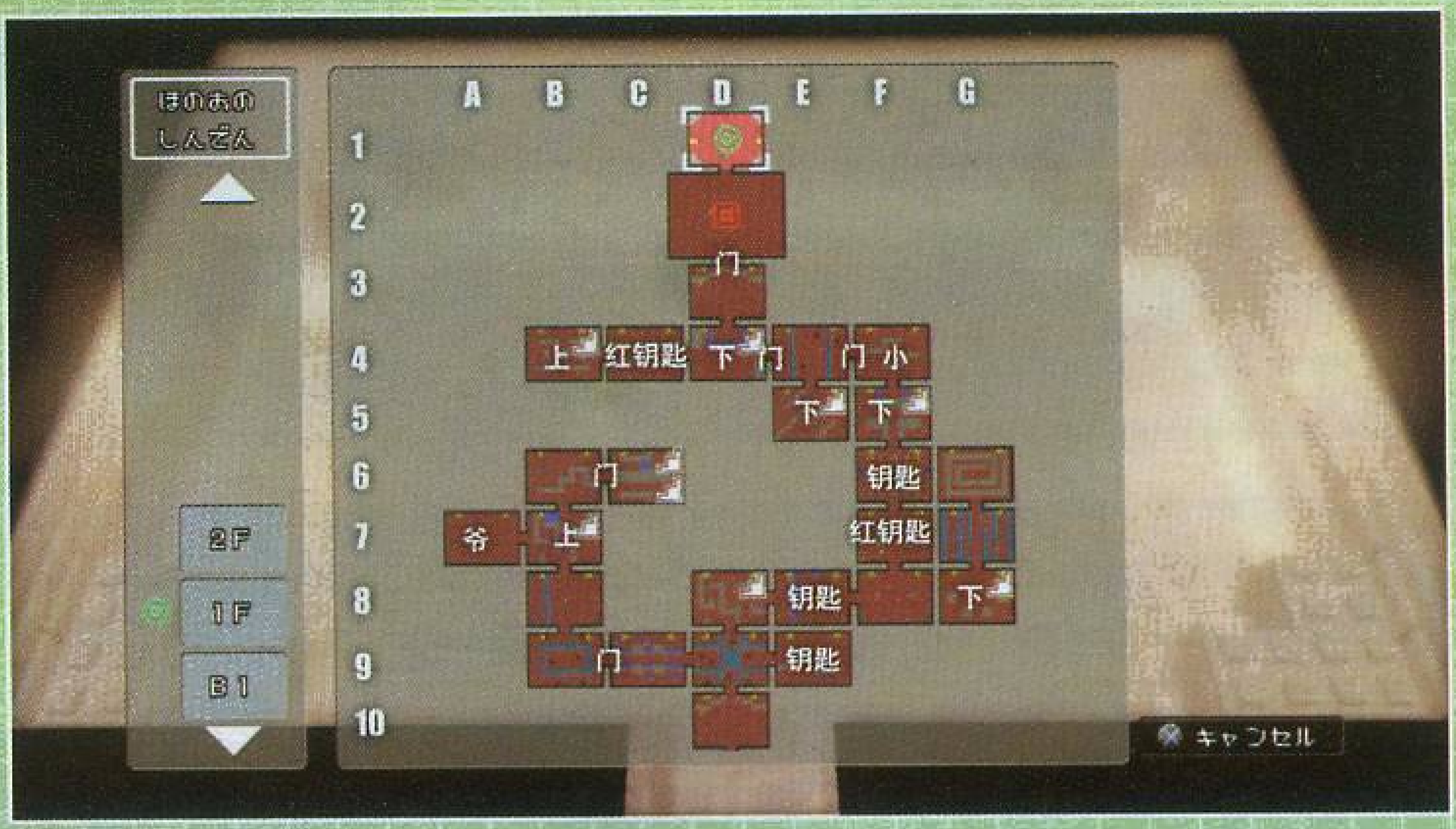
BOSS 的头会在水面范围比较大的地方冒出，吐三次墨后下沉。这期间可切断靠近陆地的触手后对本体直接攻击。如果将圣剑的长度已经强化到最大的话，玩家可以从远处直接击中目标。

炎之神殿（三层）

在这个迷宫中リフレクション与フローズンシェーダー这两种魔法使用的比较多。如果魔法值不够，可以在有许多魔术师的房间内打倒他们回收青苹果，每次剩下一个魔术师后离开房间再重复进入，或准备一些回复药。这个迷宫中出现红色和蓝色的交替开关，在途中死了或者中断保存了之后这些开关会被重置，最好一口气完成迷宫。



1F-10D： 入口，在入口处与妖精走散了，在神殿攻关过程中不会得到精灵的提示。（一走出神殿就汇合）调查尸体后得到さとりノート。使用魔法フローズンシェーダー之后可以将上方的火焰冻住，用剑破坏之后方可前进。フローズンシェーダー在房间的任意地方都可以使用，但是不能冻住喷火口，被冻住的火焰如果不及时破坏会恢复，为了节约魔法值应尽早破坏火焰。向上走。



1F-9D：出现敌人： 红触手 ×4。使用ワイヤーロッド来到对岸。用炸弹炸开右侧的墙，进入。

1F-9E：出现敌人： 泥人偶 ×3。右上角有提示石碑。宝箱里有 10 个炸弹。全灭敌人之后中央出现宝箱，里面是普通的钥匙。返回 1F-9D，往左走。

1F-9C：出现敌人： 魔术师 ×4。这里右上有提示石碑。这里首次出现交换开关，当踩下红色开关后红色的地面下降，可以通过，开关变成蓝色。

1F-9B：出现敌人： 蓝触手 ×1，眼球 ×1，喷火口 ×2（中央）。进入房间后正前方有眼球，注意不要被它弄硬直。向上走。

1F-8B：出现敌人： 红触手 ×2，蓝触手 ×1。房间四角有电子发射装置。左侧的墙上有一个红色开关，用回旋镖或者箭按下后上侧的门打开，进入。

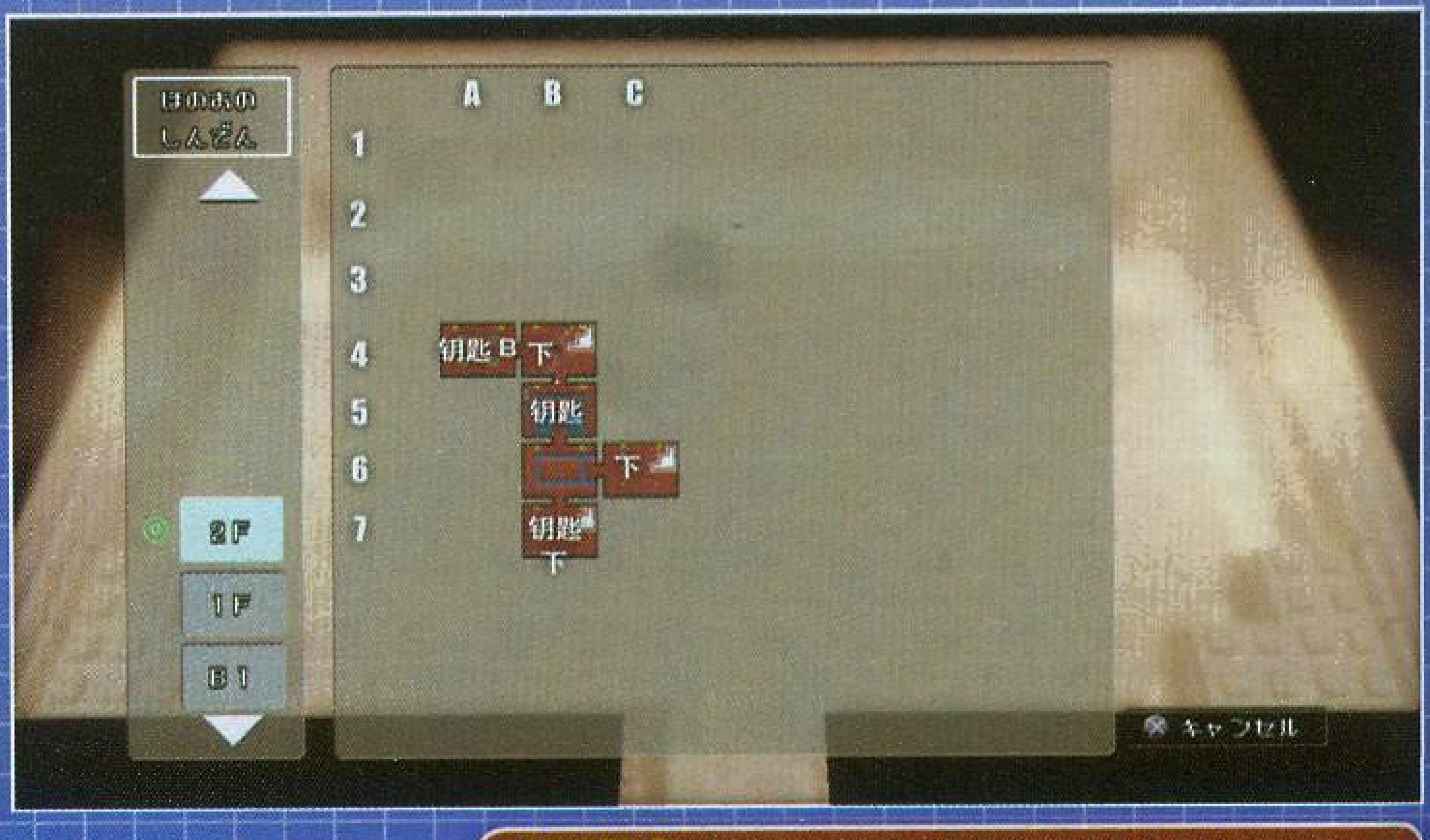
1F-7B： 出现敌人：魔术师 ×3。用炸弹炸开左侧的墙，向左走。

1F-7A： 与老爷爷对话花 200GOL 增大炸弹袋。返回 1F-7B，上楼。

2F-7B：出现敌人： 红触手 ×2，眼球 ×1，喷火口 ×2（中央）。全灭敌人之后门开启，坐上出现宝箱。宝箱里是普通的钥匙。返回 1F-7B，向上走。

1F-6B：出现敌人： 白骑士 ×1，眼球 ×1。使用フローズンシェーダー魔法，冻住火焰，快速全灭敌人。踩下红色开关之后使用钥匙打开右侧的门，进入。

1F-6C：出现敌人： 红触手 ×3。下楼。



TIPS | 法师瞬移后不会出现在红蓝色的凹凸地面上。

B1-6C：出现敌人：红触手 ×3。宝箱里是迷宫地图。要打开右侧的门需要绿色钥匙。返回 1F-6C，向左走。

1F-6B：再踩一次之前踩过的开关（蓝色），向右走。

1F-6C：上楼。

2F-6C：出现敌人：泥人偶 ×2，白骑士 ×1。楼梯旁边有泥人偶，需要注意。向左走。

2F-6B：出现敌人：魔术师 ×1，红触手 ×2。向上走。

2F-5B：出现敌人：魔术师 ×3。左侧墙上有箭发射装置。宝箱里是 100GOL，如果去取很容易受到伤害，可以无视掉这个宝箱。右侧对岸的宝箱暂时拿不到。踩下地面的红色开关后返回 2F-6B。

2F-6B：向下走。

2F-7B：出现敌人：红触手 ×2，眼球 ×1，喷火口 ×2（中央）。全灭敌人后门开启，下楼。

1F-7B：出现敌人：魔术师 ×3。最初通过的房间中变回了红色地面下降的状态。来到 1F-9B，往右走。

1F-9C：出现敌人：魔术师 ×3。先往右来到 1F-9D，再往上走。

1F-8D：出现敌人：魔术师 ×2，眼球 ×1。之前无法进入的房间现在可以进入了。向右走。

1F-8E：出现敌人：白骑士 ×1。宝箱里是普通的钥匙。下楼。

B1-8D：出现敌人：红触手 ×2，蓝触手 ×1，喷火口 ×2（中央）。向右走。

B1-8E：出现敌人：魔术师 ×3。左上的宝箱现在暂时无法取得。用箭射右下的靶子后右侧的门开启，进入。

B1-8F：出现敌人：白骑士 ×1。暂时不能到右侧，往上走。

B1-7F：出现敌人：蓝触手 ×3，眼球 ×1。被蓝触手碰到后HP剩余1，MP 变为 0，要小心不能被眼球封住行动。全灭敌人后门开启。向上走。

B1-6F：出现敌人：眼球 ×1，泥人偶 ×1，喷火口 ×2。使用普通的钥匙打开上面的门，向上走。

B1-5F：出现敌人：红触手 ×3。房间中央有两个电子发射装置。宝箱里有 10 支箭。上楼。

1F-5F：出现敌人：蓝触手 ×3。楼梯上去后的地方比较窄，要小心敌人的攻击。暂时无法进入上面的房间，先向下走。

1F-6F：出现敌人：红触手 ×3。将方块推到左右地面的开关上，门开启，向下走。

1F-7F：出现敌人：白骑士 ×1，眼球 ×1，喷火口 ×4（四个角落）。全灭敌人之后左上出现宝箱，里面是红色钥匙。对白骑士用剑攻击之后用盾挡住，再用盾挡住它的攻击，最后引诱到喷火口对其造成伤害。循环几次即可。向下走。

1F-8F：出现敌人：红触手 ×2，蓝触手 ×2。房间四角有尖刺怪，注意别太靠近房间的入口。推动方块，使其中一个尖刺怪无法动弹，使用炸弹炸开左侧的墙，进入。

1F-8E：出现敌人：泥人偶 ×2，白骑士 ×1。踩一次蓝色的开关，往左边走，下楼来到 B1-8D，往右边走。

B1-8E：出现敌人：魔术师 ×3。现在可以取得宝箱了，里面是 100GOL。向右走。

B1-8F：出现敌人：白骑士 ×1。向右走。

B1-8G：出现敌人：红触手 ×2，眼球 ×1。上楼。

1F-8G：出现敌人：泥人偶 ×2，白骑士 ×1。向左走。

1F-7G：出现敌人：魔术师 ×4。房间左右各有一个电子发射装置。上方的门有火焰堵着，需要使用フローズンシェーダー冻住之后破坏掉。向上走。

1F-6F：出现敌人：蓝触手 ×5。宝箱里是普通的钥匙。按照下→下→下楼→左→上→上→上→上楼来到 1F-5F：出现敌人：蓝触手 ×3。向上走。

1F-4F：出现敌人：红触手 ×2，白骑士 ×1。中央的宝箱暂时无法取得。使用钥匙打开左边的门。

1F-4E：出现敌人：魔术师 ×4。向下走。

1F-5E：出现敌人：白骑士 ×2。下楼。

B1-5E：出现敌人：泥人偶 ×4。向上走。

B1-4E：使用パララックスマップ魔法查看 B1-5C 房间谜题的答案。返回 B1-5E，向左走。

B1-5D：出现敌人：蓝触手 ×3。左下角的红色开关暂时按不了，进入左边的门。

B1-5C：出现敌人：魔术师 ×2，白骑士 ×1。需要注意开关上无法放置炸弹。按照 B1-4E 里谜之石板的提示移动石像，出现宝箱。宝箱中是ほのおのつえ。返回。

B1-5D：出现敌人：蓝触手 ×3。按下红色的开关后到往上走。

B1-4D：出现敌人：红触手 ×2，白骑士 ×1。上楼。

1F-4D：出现敌人：泥人偶 ×3。向左走。

1F-4C：出现敌人：魔术师 ×3。全灭敌人后右上方出现宝箱，推动方块后取得，右下的宝箱里是 100GOL，右上的宝箱里是红色钥匙。向左走。

1F-4B：出现敌人：蓝触手 ×4。上楼。

2F-4B：出现敌人：魔术师 ×3。房间中央被火焰堵住，使用フローズンシェーダー魔法冻住后敲碎，先向下走。

2F-5B：出现敌人：魔术师 ×3。左边墙上有箭发射装置。打开之前无法打开的宝箱，里面是普通的钥匙。返回前面的房间往左走。

2F-4A：宝箱里是通往 BOSS 房间的钥匙和一只妖精。返回到 1F-4C（右→下楼→右→右）。

1F-4D：出现敌人：泥人偶 ×3。使用钥匙打开右边的门，进入。

1F-4F：出现敌人：红触手 ×2，白骑士 ×1。取得之前未能拿到的宝箱，里面是小さなブロック。按照左→左→下楼→下的顺序来到 B1-5D。

B1-5D：出现敌人：蓝触手 ×3。踩蓝色的开关之后按照右→上楼→上→左的顺序来到 1F-4D。

1F-4D：出现敌人：泥人偶 ×3。使用フローズンシェーダー魔法冻住火焰之后用剑敲碎，往上走。

1F-3D：踩下右上传送装置的开关，往上走开门进入 BOSS 房

1F-2D：BOSS 战斗。

1F-1D：红色宝玉入手，宝箱里是风之翼。回到ジムの小屋与老人说话后去寻找炎之贤者，顺序如下：与草原的贤者对话→与森之贤者对话→与沙漠的贤者对话→与水之贤者对话→在レジャック村的宿屋找到。

从村子左侧出来后按照下→左→下→右→下→（使用ワイヤーロッド来到高处）上→左→下→（注）从上面一个出口往左→下→下→【从下面的一个出口往左→下→下→右→右→（从上面）左→左】→从左侧楼梯上到高处后向右上方→右→右→下→（从下面绕到高处后）上→上→进入神殿。

【注】：从上、下两个出口走都能够走到神殿，玩家可以自由选择行动路线。

BOSS 战 ドラゴン

这里建议先将盾升级成为炎之盾，这样可以防住龙喷出的火焰。同时最好能在生命值全满的状态下进行挑战，利用大剑可以在比较远的距离进行攻击。一开始即可直接使用大剑对龙进行疯狂的进攻，它喷出火球之后适当的使用盾挡住即可。一段时间之后 BOSS 会飞起，来到玩家所在地落下，此时建议专心进行躲避，注意不要靠近墙。之后专心的对着龙的头部进行攻击，这样它将无法再次飞起。如果不小心受伤了则可以使用回旋镖攻击龙头，它会仰头一段时间。此时可以向前一些，待它头的回到原位后再度进行攻击，攻击结束不要贪心，立刻逃脱为妙。

风之神殿（五层）

虽然层数比较多，但是比炎之神殿要容易一些。这里首次出现吹风机器，需要举着盾慢慢前进，或者等风停下来之后前进。也可以按住□键冲刺过去。需要注意的是如果举着盾的时候用剑攻击会被吹飞。

B1-10D：向上走。

B1-9D：出现敌人：蝙蝠 ×1，眼球 ×1。用炸弹炸开左侧墙壁，进入。

B1-9C：出现敌人：サイクロップ ×1，眼球 ×1。宝箱里有 10 个炸弹。返回 B1-9D，向上走。

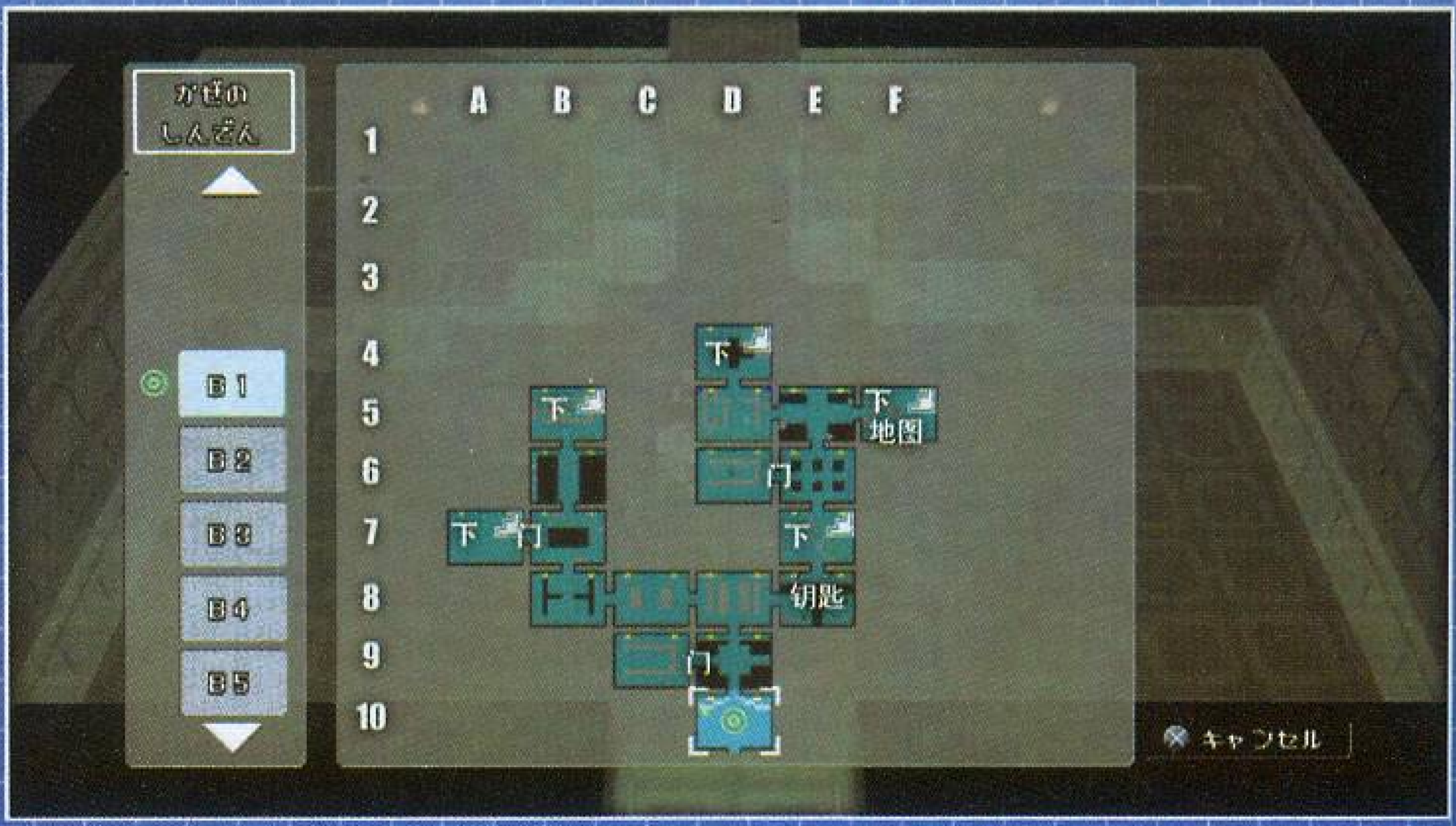
B1-8D：出现敌人：木乃伊 ×3。场景中有吹风机，面朝着风吹来的方向举起盾慢慢前进，当风停止后立刻快速前进。向左走。

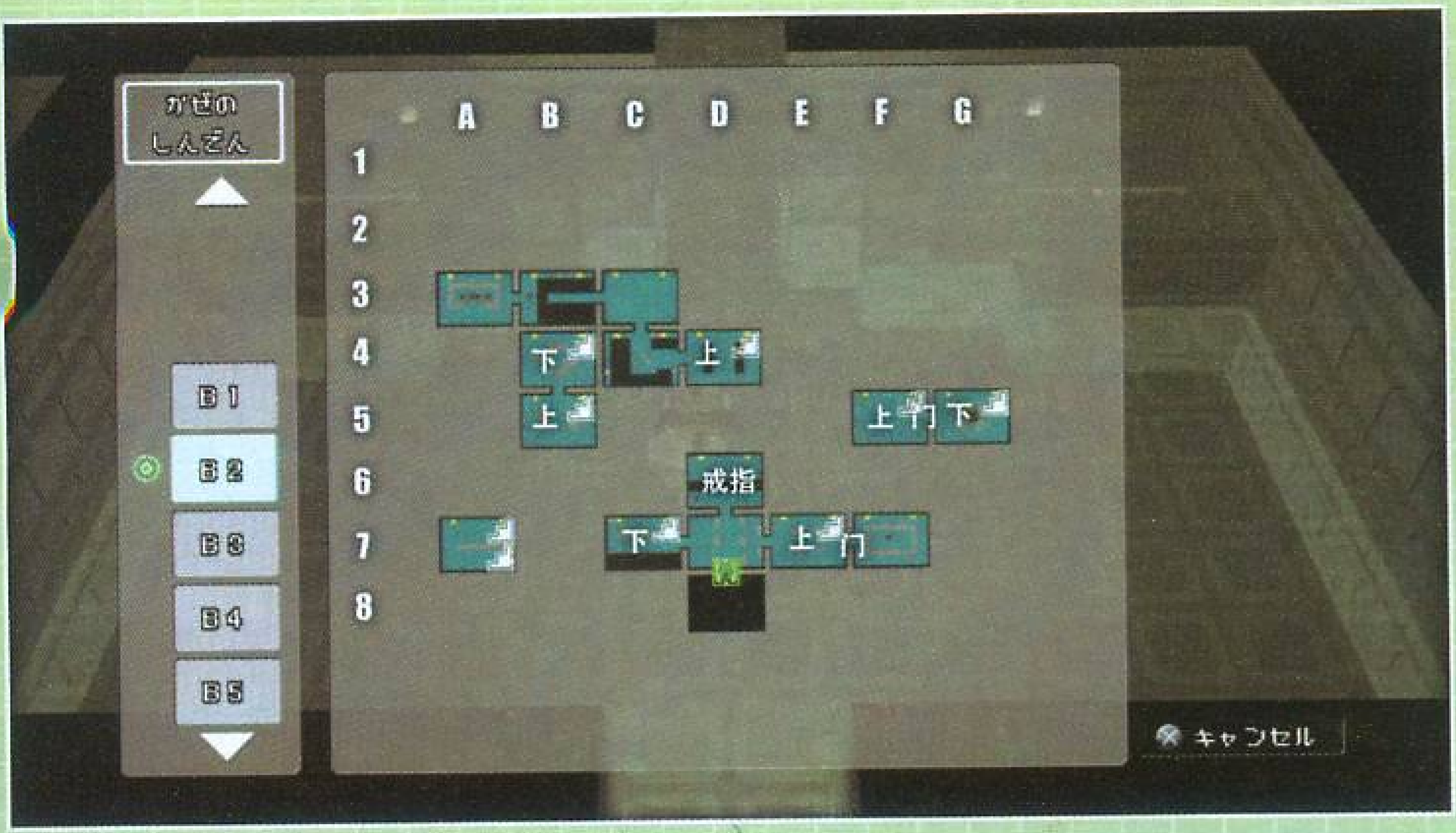
B1-8C：出现敌人：吸血蝙蝠 ×2。全灭敌人之后门开启，向左走。

B1-8B：出现敌人：サイクロップ ×2。向上走。

B1-7B：出现敌人：木乃伊 ×3。对着风吹的方向举起盾，横着移动。向上走。

B1-6B：出现敌人：蝙蝠 ×2。左侧有吹风装置，向上走。





B1–5B：出现敌人：吸血蝙蝠 ×2，眼球 ×1。左侧有射箭的陷阱，这里举着盾横着移动比较安全，这里有方块，可以用来挡住射箭的陷阱。下楼。

B2–5B：出现敌人：蝙蝠 ×2，白骑士 ×1。全灭敌人之后门开启，向上走。

B2–4B：出现敌人：木乃伊 ×3。黑暗的房间，下楼。

B3–4B：出现敌人：サイクロップ ×1，吸血蝙蝠 ×2。向右走。

B3–4C：出现敌人：魔术师 ×3。宝箱里是 100GOL，右下的宝箱从这边无法取得，回头，往左进入 B3–4A。

B3–4A：出现敌人：木乃伊 ×2，蝙蝠 ×2。炸开上侧的墙后向上走。

B3–3A：出现敌人：白骑士 ×1。房间中间有宝箱，现在暂时无法取得。站到上方颜色不同的地面上掉落到下层。

B4–3A：出现敌人：魔术师 ×2。上方的左右两边有电子发射装置，宝箱里是普通的钥匙。向下走。

B4–4A：出现敌人：吸血蝙蝠 ×2，眼球 ×1。不管楼梯，推动方块之后到下面的屋子里。

B4–5A：出现敌人：魔术师 ×2。中央有 5 个尖刺怪，卡住其中两个之后前进。

B4–6A：出现敌人：サイクロップ ×2。全灭敌人之后中间出现宝箱，里面是普通的钥匙。沿着上→上→上楼→右→上楼→下→上楼→下→下的顺序回到 B1 的门处，打开 B1–7B 左侧的门之后进入。

B1–7A：出现敌人：蝙蝠 ×2，白骑士 ×1。下楼梯。

B2–7A：出现敌人：サイクロップ ×1，眼球 ×1。サイクロップ接近的时候可以使用回旋镖封住它的行动。下楼。

B3–7A：出现敌人：木乃伊 ×2，蝙蝠 ×2。黑暗的房间，因为上侧有空穴，因此贴着墙走。下楼后只有一把绿色钥匙和增大炸弹袋的老爷爷，不想要的可以直接跳到下面的 B3–9A 房间。

B4–7A：出现敌人：白骑士 ×2。左侧墙上有两个吹风装置。向下走。

B4–8A：出现敌人：魔术师 ×3。黑暗的房间，这里到处都是空穴，需要注意。首先直直向下→碰到墙壁后沿着墙壁绕道左上踩下地面的开关→原路返回→回到中间→向右走三格→走到最下方→往右走两格（尽头的墙是空穴）→向上走三格→走到右边墙壁进入隔壁房间。

B4–8B：出现敌人：蝙蝠 ×3。上方有 4 个吹风装置。全灭敌人后中央出现宝箱。可以等敌人靠近之后攻击，也可以直接用箭射。举着盾去开宝箱，里面是绿色钥匙。向右走。

B4–8C：出现敌人：木乃伊 ×2，蝙蝠 ×1。向上走。

B4–7C：出现敌人：白骑士 ×2。下楼。

B5–7C：出现敌人：木乃伊 ×2，上侧有四个吹风装置。按下左上角的红色开关后上方的门开启，进入。

B5–6C：出现敌人：サイクロップ ×2，白骑士 ×1。宝箱里是 100GOL。这里稍微有点困难，推荐使用フローズンシェーダー魔法。用炸弹炸开上侧的墙后进入。

B5–5C：跟老爷爷对话，花 200GOL 增大炸弹袋。原路返回。（下→下→上楼→下→左→左→上→上楼）

B3–7A：出现敌人：木乃伊 ×2，蝙蝠 ×2。黑暗的房间，贴着墙来到左边正中间后向右跑，在楼梯后面有通往右边房间的门。

B3–7B：出现敌人：眼球 ×1，吸血蝙蝠 ×1。上方有四个吹风装置。用钥匙打开右侧的门后进入。

B3–7C：出现敌人：魔术师 ×2，サイクロップ ×1。上楼。

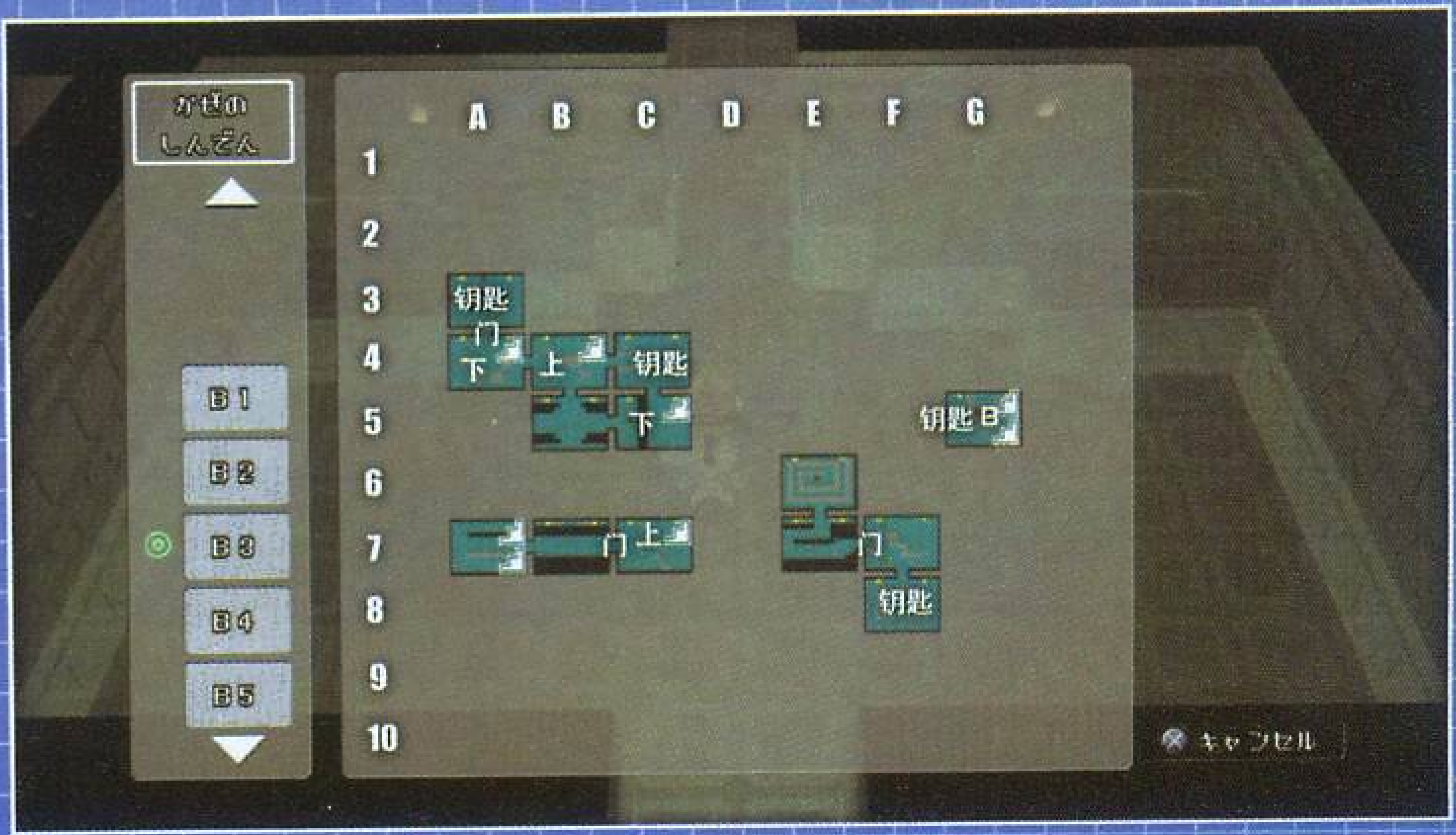
B2–7C：出现敌人：蝙蝠 ×2，白骑士 ×1。左上有两个吹风装置。注意房间下方有空穴。

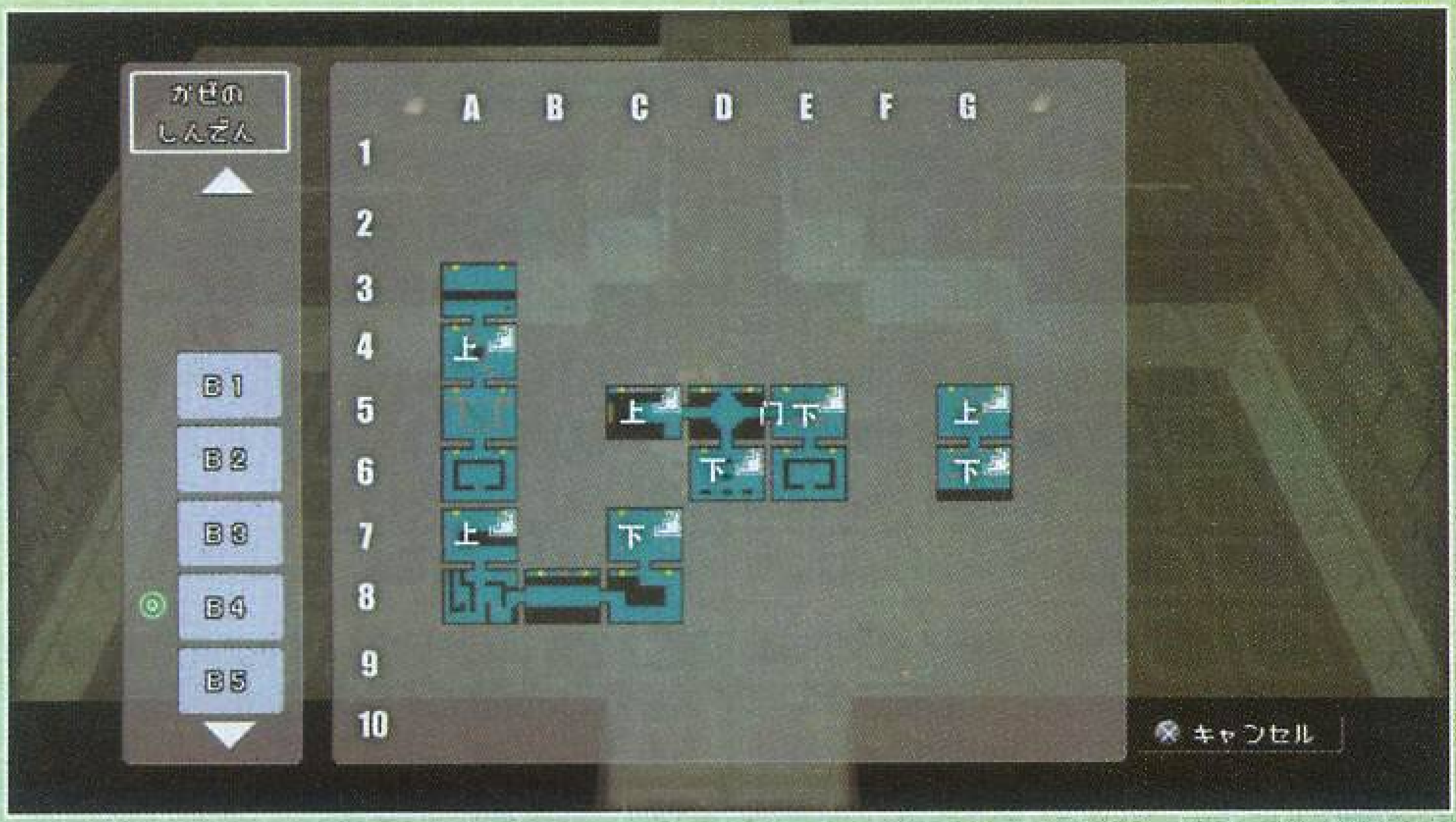
B2–7D：出现敌人：蝙蝠 ×1，木乃伊 ×2。右边墙上有四个吹风装置。上方的房间暂时无法进入，使用绿色钥匙打开下面的门后进入。

B2–8D：出现敌人：吸血蝙蝠 ×2，黑骑士 ×1。宝箱里是魔法值上限 +1 的道具。返回前一个房间，向右走。

B2–7E：出现敌人：サイクロップ ×1，吸血蝙蝠 ×1。上楼。

B1–7E：出现敌人：サイクロップ ×1，木乃伊 ×2。先将方块推到左上压住绿色开关，再踩下右下的开关后门开启，向下走。





B1-8E：出现敌人：魔术师 ×2。四个角落有电子发射装置。宝箱里是普通的钥匙。按下红色开关后左侧的门开启。此时可以往左走离开神殿。返回 B1-7E，往上走。

B1-6E：出现敌人：蝙蝠 ×2。黑暗的房间，左上角有提示石碑。这个房间到处都是空穴，靠着墙前进。用炸弹炸开左边的墙，进入。

B1-6D：出现敌人：サイクロップ ×2。站到中央那块颜色不同的地面上之后掉落到下层。

B2-6D：出现敌人：白骑士 ×2。此时可以拿到之前无法拿到的宝箱，里面是金戒指。按照下→右→上楼→上（注意房间是黑暗的，还有空穴）→上进入 B1-5E。

B1-5E：出现敌人：蝙蝠 ×1，眼球 ×1。四方有吹风装置。需要确认风吹的方向之后举着盾前进。向左走。

B1-5D：出现敌人：魔术师 ×1，吸血蝙蝠 ×2。将方块移动到左上和右上的蓝色开关上后门开启，向上走。

B1-4D：出现敌人：木乃伊 ×3。下楼。

B2-4D：出现敌人：眼球 ×1，吸血蝙蝠 ×2。向左走。

B2-4C：出现敌人：蝙蝠 ×1，吸血蝙蝠 ×1。上方墙上和右边墙上有吹风装置。向下推动方块两格、向右推动一格之后可以防住从右边过来的风，用箭射左边的靶子，门开启，向上走。

B2-3C：出现敌人：魔术师 ×2，黑骑士 ×1。四个角落有尖刺怪。向左走。

B2-3B：出现敌人：木乃伊 ×1，蝙蝠 ×1。上方墙上有吹风装置。可以站的地方比较小，小心的往左走。

B2-3A：出现敌人：白骑士 ×1，黑骑士 ×1。使用パララックスマップ确认可以掉到下一层的洞。第二个。

B3-3A：出现敌人：白骑士 ×1。打开之前拿不到的宝箱，里面是普通的钥匙。下来后不要对白骑士进行攻击，用盾防住的话会掉到空穴中。接下来按照下→右→上楼→（黑暗）下→上楼→下→下→下→右→右→右→上→上→（黑暗和空穴）上的方向来到 B1-5E。嫌麻烦的可以存档后读档，从入口按照上→上→右→上→上→（黑暗和空穴）上的方向前进。

B1-5E：出现敌人：蝙蝠 ×1，眼球 ×1。四方有吹风装置。确认风向后举着盾前进，向右走。

B1-5F：出现敌人：サイクロップ ×2。宝箱中是迷宫地图。下楼。

B2-5F：出现敌人：木乃伊 ×2，黑骑士 ×1。按照右下、左下、左上的顺序踩下绿色的开关后宝箱出现，在开关复原之前打开。里面是 100GOL。用钥匙打开右边的门，进入。

B2-5G：出现敌人：サイクロップ ×2。使用パララックスマップ魔法确认可以掉落到下层的洞。左上角的一个。

B3-5G：出现敌人：白骑士 ×1。在洞穴打开前移动到宝箱前打开宝箱，里面是通往 BOSS 房间的钥匙。使用パララックスマップ确认可以掉落到下层的洞窟，第二个。

B4-5G：出现敌人：サイクロップ ×1，吸血蝙蝠 ×2。推动方块，全灭敌人后中间出现宝箱，里面是小さなブロック。走到不同颜色的地面后掉落到下层。这里落下之后只能捡到一个 100GOL 的宝箱，不要的话上楼。

B5-5G：出现敌人：白骑士 ×2。按下上面墙上的红色开关后门开启。往下走。

B5-6G：出现敌人：蝙蝠 ×1，眼球 ×1。右侧墙上有 4 个吹风装置。宝箱里是 100GOL。上楼。

B4-6G：出现敌人：蝙蝠 ×3。上方墙上有四个吹风装置。房间的下方有空穴，要小心。按下左上方的红色开关后门开启。按照上→上楼→上楼→左→上楼→左→下→（黑暗且有空穴）下→下楼前进。嫌麻烦的可以存档后读档，按照上→上→右→上→下楼的顺序前进。

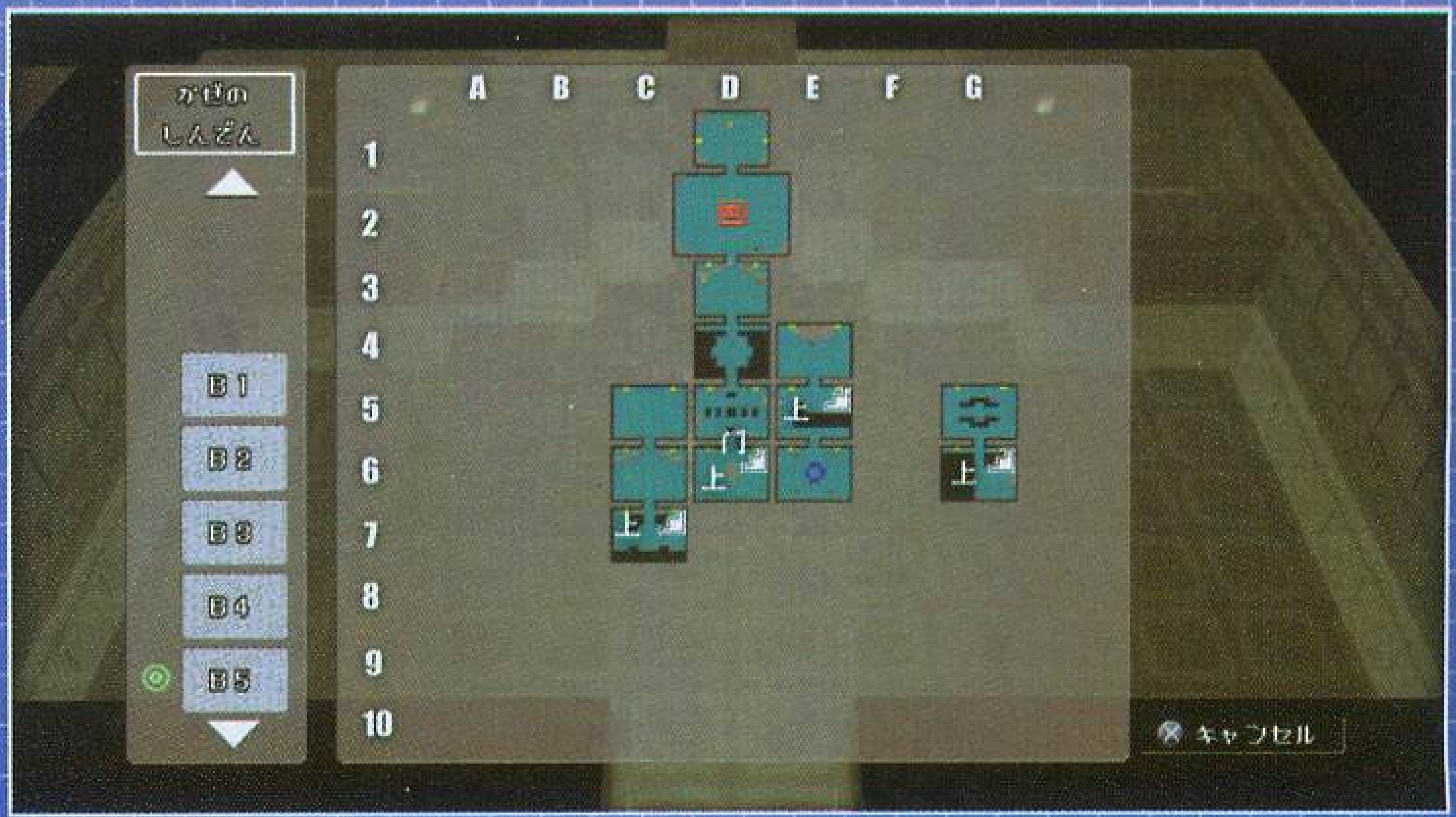
B2-7E：出现敌人：サイクロップ ×1，吸血蝙蝠 ×1。用钥匙打开右边的门，进入。

B2-7F：出现敌人：魔术师 ×1，木乃伊 ×2。推动方块，从中央的洞掉到下层。

B3-7F：出现敌人：眼球 ×1，吸血蝙蝠 ×2。向下走。

B3-8F：出现敌人：蝙蝠 ×2，黑骑士 ×1。全灭敌人之后宝箱出现，里面是普通的钥匙。向上走。

B3-7F：出现敌人：眼球 ×1，吸血蝙蝠 ×2。按照右下、左上的顺序踩下绿色开关，门开启，向左走。



B3-7E：出现敌人：吸血蝙蝠 ×2。上壁有 4 个吹风装置。使用钥匙打开上面的门，向上走。

B3-6E：出现敌人：木乃伊 ×3。回收宝箱，里面是 100GOL。踩到不同颜色的地面，掉落到下层。

B4-6E：出现敌人：黑骑士 ×1。从落下地点对黑骑士进行攻击，用盾防住的时候会落入空穴。可以直接在原地安置炸弹或者使用フローズンシェーダー魔法。全灭敌人后门开启，向上走。

B4-5E：出现敌人：眼球 ×1，サイクロップ ×2。进入屋子后注意不要让眼球封住行动。下楼。

B5-5E：出现敌人：魔术师 ×3。左边墙上有三个吹风装置。用炸弹炸开上方墙壁后进入。

B5-4E：谜之石板。使用パララックスマップ魔法后显示出 B5-6E 房间的谜题答案。返回后向下走。

B5-6E：出现敌人：白骑士 ×2，黑骑士 ×1。使用フローズンシェーダー魔法后可以轻松取得胜利。将石像推到对应蓝色开关（第二行和第四行的两个）上后右上方出现宝箱，里面是ミラクルブーツ（需要注意的是如果不拿这双鞋子则不能前往暗之塔）。返回前一个房间后上楼。

B4-5E：出现敌人：眼球 ×1，サイクロップ ×2。小心别被眼球封住行动。用炸弹炸开左侧墙后进入。

B4-5D：出现敌人：蝙蝠 ×3。上方墙上有两个吹风装置。先往左走。

B4-5C：出现敌人：サイクロップ ×2。上方墙壁有五个吹风装置。这里场景比较窄，可以使用フローズンシェーダー冻住敌人，或者使用回旋镖封住敌人的行动。也可以多次进出房间寻找攻击的时机。推动方块可以消除最右边吹风装置的影响。用回旋镖攻击左边墙上的三个红开关后右下角出现宝箱，里面是绿色钥匙。上楼。

B3-5C：出现敌人：眼球 ×1，サイクロップ ×2。小心别被眼球封住行动。往上走。

B3-4C：出现敌人：魔术师 ×3。一开始拿不到宝箱的房间，现在可以取得了，里面是普通的钥匙。按照下→下楼→右→下的顺序移动。

B4-6D：出现敌人：黑骑士 ×1。无视掉敌人直接下楼。

B5-6D：出现敌人：魔术师 ×3。使用钥匙打开上面的门，进入。

B5-5D：出现敌人：木乃伊 ×2。四周有 8 个吹风装置。沿着墙从左边绕过，小心别掉到上侧通路的空穴中。最好等最后的吹风装置休息的时候通过。

B5-4D：出现敌人：黑骑士 ×1。直接无视掉敌人，往上走。

B5-3D：踩下右上方地面的开关，启动传送装置。

B5-2D：BOSS 战。

B5-1D：入手紫色宝玉。宝箱里是风之翼。

此时先不要回到城堡中，先到湖中央洞窟（从左下角走出有仙人掌的沙漠流沙区域后按照左→上→上→绕到左边后下→左→上→左→下→绕到左边下层后上→左→下→右→上→炸开洞窟后进入。）中救出妖精スー，再到ホテルウトクア东南方向下的洞窟（从村子左上方的出口出去后按照右→上→左→绕到上方后往右→上→右→右→右→炸开洞口后进入。）中救出妖精アイ。

回城剧情，从ホテルウトクア开始按照下→左→左→上→上→进入暗之塔。

BOSS 战 ダークナイト

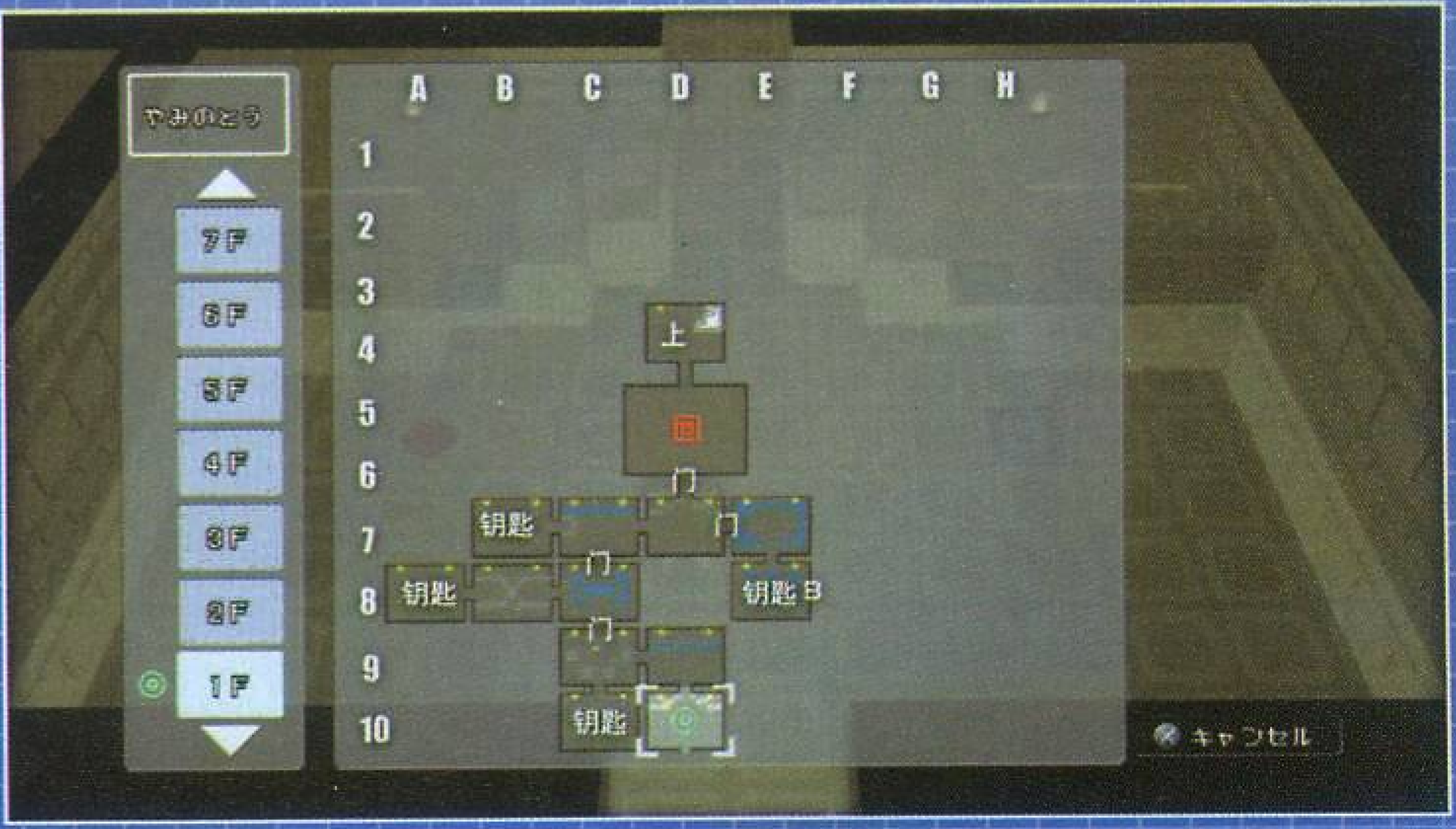
一开始后立刻靠近，从 BOSS 的右侧进攻（手持剑的一边），BOSS 防御之后立刻绕到旁边进行攻击。BOSS 举手准备进行斩击的时候只要攻击它就能中断，不过时机不好掌握，建议使用しょりおち配合。这把剑如果足够大足够长，可以直接在房间中央使用回旋斩攻击 BOSS，BOSS 在被攻击到之后都会停止当前的行动，只要能够保持这样攻击下去即可轻松无伤。

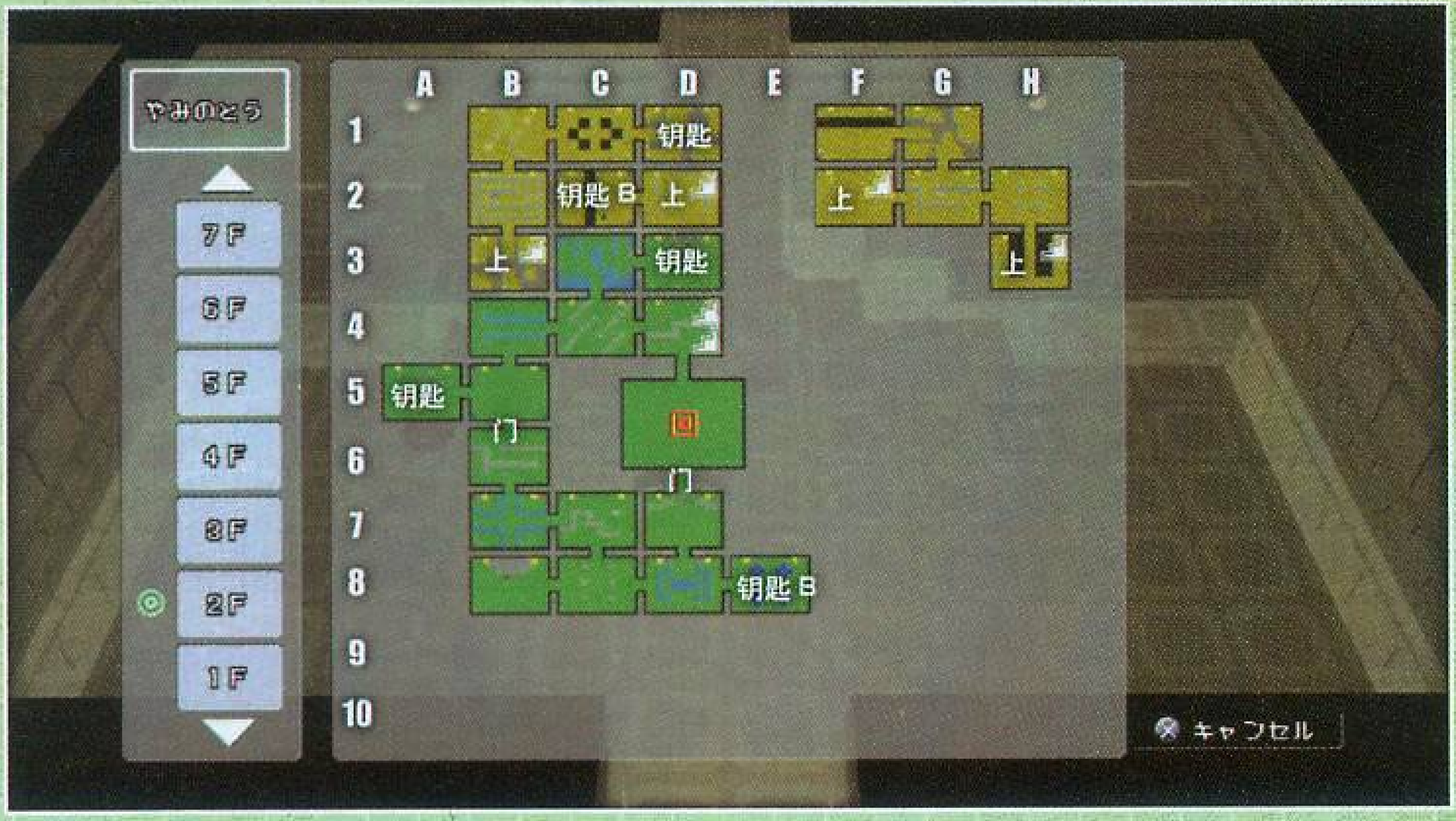
暗之塔（七层）

在每一层都要与之前战斗过的 BOSS 的强化版再次战斗，在 3 层、5 层、7 层击破两只 BOSS 后下一个 BOSS 房间前会出现传送装置。

1F-10D：入口，踩下红色开关后门开启。这里有三个传送装置，分别传送到 3 层 BOSS 前、5 层 BOSS 前和 7 层 BOSS 前。向上走。

1F-9D：出现敌人：红蝎子 ×4。用回旋镖攻击上方墙壁上的红色开关后门开启。向左走。





1F-9C：出现敌人：白骸骨 ×4。在这个房间里首次出现黑洞，一段时间出现一段时间消失，不小心碰到黑洞会被强制送回这一层一开始的地方。向下走。

1F-10C：出现敌人：红史莱姆 ×4。推动方块，压住红色的开关之后右上角出现宝箱，里面是普通的钥匙。回头，往上走。

1F-9C：出现敌人：白骸骨 ×4，中间有一个黑洞，用钥匙打开上面的门，进入。

1F-8C：出现敌人：蝙蝠 ×4。四周有电子发射装置。向左走。

1F-8B：出现敌人：红史莱姆 ×1。蝙蝠 ×1。推开方块之后向左走。

1F-8A：出现敌人：黑骑士 ×2。四个角落有电子发射装置。全灭敌人后出现宝箱，里面是普通的钥匙。回到 1F-8C。

1F-8C：使用钥匙打开上面的门，进入。

1F-7C：出现敌人：红蝎子 ×3，白骸骨 ×1。先推开方块，往左边走。

1F-7B：出现敌人：红蝎子 ×1，白骸骨 ×2。全灭敌人后宝箱出现，里面是普通的钥匙。返回 1F-7C。

1F-7C：用回旋镖按下上方墙上的开关后右侧的门开启，进入。

1F-7D：使用钥匙打开右侧的门，进入。

1F-7E：出现敌人：白骸骨 ×3。四个角落有电子发射装置。向下走。

1F-8E：出现敌人：蝙蝠 ×6。踩下四个红色开关后中间出现宝箱，里面是通往 BOSS 房间的钥匙。回到 1F-7D，使用钥匙打开上面的门，进入。

1F-5D，6D：BOSS アナゴン战。打倒 BOSS 后上方的门开启。

1F-4D：上楼。

2F-4D：向左走。

2F-4C：出现敌人：红史莱姆 ×2，红蝎子 ×2。使用炸弹炸开上方的墙，进入。

2F-3C：出现敌人：蝙蝠 ×4。黑暗的房间，右边墙上有箭发射装置。左上方有一个宝箱，里面是 100GOL。往右走。

2F-3D：出现敌人：红蝎子 ×3。推动方块后可以打开宝箱，里面是普通的钥匙。返回 2F-4C。

2F-4C：往左走。

2F-4B：出现敌人：魔术师 ×4。黑暗的房间。向下走。

2F-5B：出现敌人：红蝎子 ×4。四个角落有尖刺怪。向左走。

2F-5A：出现敌人：蝙蝠 ×4。推动方块后打开宝箱，得到普通的钥匙。回头。

2F-5B：打开下面的门，进入。

2F-6B：出现敌人：白骸骨 ×3。黑暗的房间，要注意敌人可能突然攻击过来。向下走。

2F-7B：出现敌人：魔术师 ×4。四角有电子发射装置。使用回旋镖按下左右两边墙上的开关后右侧的门开启，进入。

2F-7C：出现敌人：红史莱姆 ×3。右上角有一个黑洞。向下走。

2F-8C：出现敌人：黑骑士 ×2。黑暗的房间，用炸弹炸开左侧的墙，进入。

2F-8B：有一个谜之石板，使用パララックスマップ魔法后可以看到 2F-8E 房间谜题的答案。返回。

2F-8C：全灭敌人后门开启，向右走。

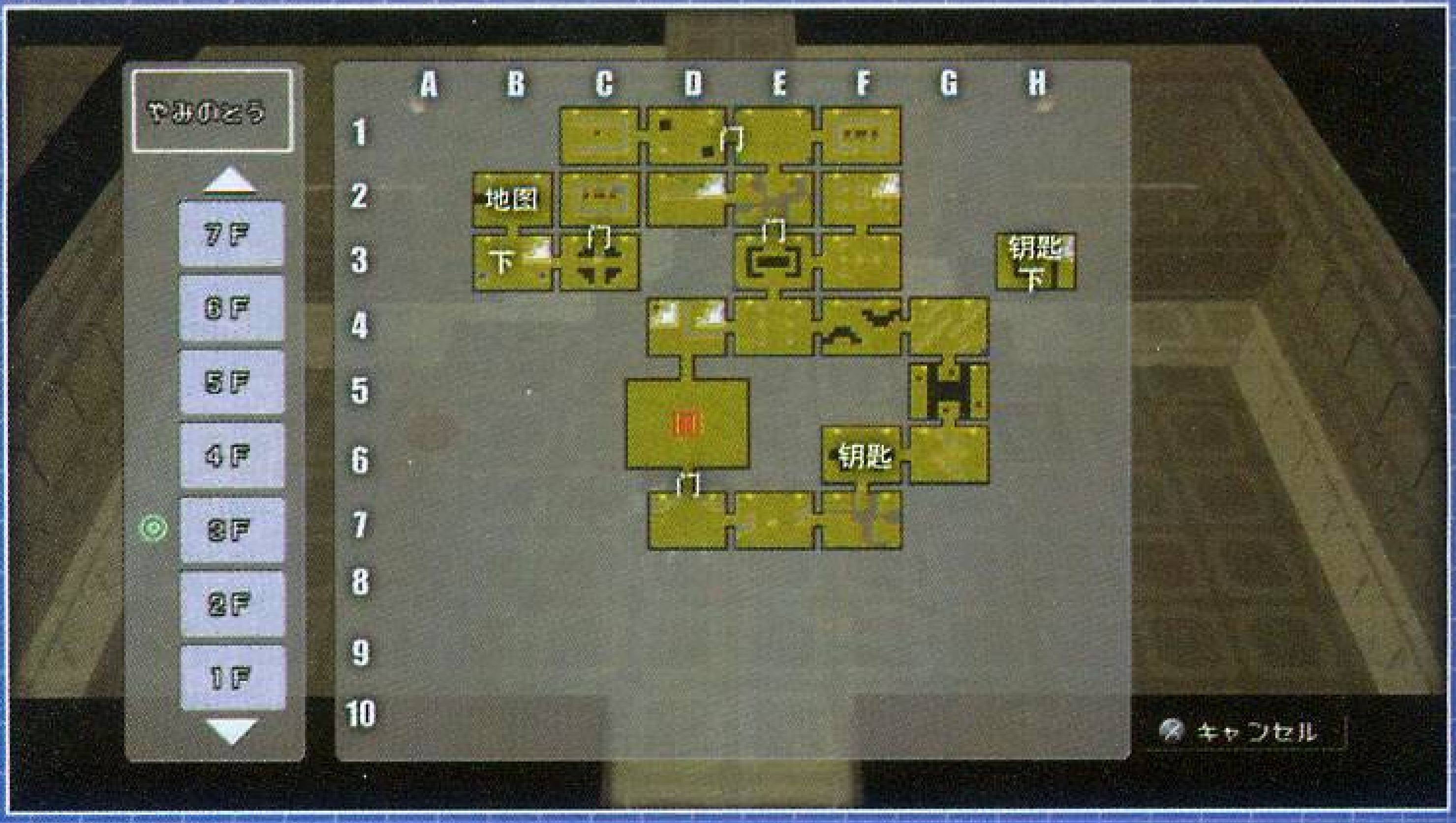
2F-8D：出现敌人：魔术师 ×4。上方的墙上有箭发射装置，向右走。

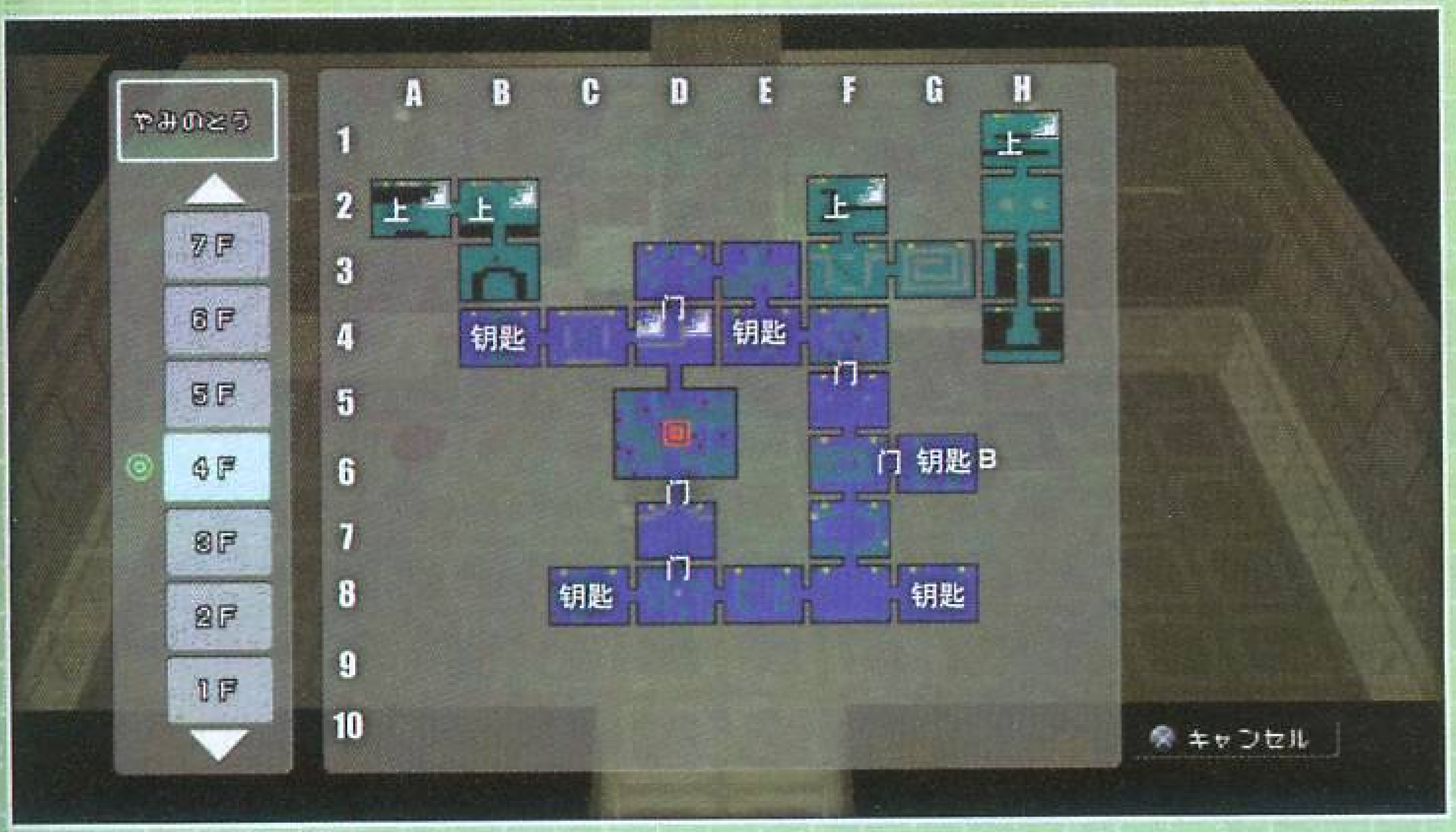
2F-8E：出现敌人：红史莱姆 ×2，蝙蝠 ×2。将石像推到左下和右上后中间出现宝箱，里面是通往 BOSS 房间的钥匙。往左走回去。

2F-8D：用钥匙打开上面的门，进入。

2F-7D：使用通往 BOSS 房间的钥匙，向上走。

2F-5D，6D：BOSS 战クイーンビー。打倒 BOSS 后门开启，向上走。





2F-4D：上楼。

3F-4D：向右走。

3F-4E：出现敌人：木乃伊 ×3。向右走。

3F-4F：出现敌人：泥人偶 ×2，蓝蝎子 ×1。上面墙上有箭发射装置。用炸弹炸开右边的墙，进入。

3F-4G：出现敌人：木乃伊 ×1，蓝史莱姆 ×2。推动方块，压住右下方蓝色的开关后下方的门开启。向下走。

3F-5G：出现敌人：魔术师 ×4。向下走。

3F-6G：出现敌人：蓝史莱姆 ×2。推开方块后向左走。

3F-6F：出现敌人：黑骑士 ×2。上方墙上有箭发射装置。全灭敌人之后下侧的门开启，宝箱出现。宝箱里是普通的钥匙。向下走。

3F-7F：出现敌人：木乃伊 ×3。沿着右边墙绕着踩上流沙。向左走。

3F-7E：出现敌人：泥人偶 ×3，中间有一个黑洞。向左走。

3F-7D：启动传送装置，可以回村子补给一下。按照右→右→上→右→上→上→左→左的顺序来到 3F-4E。

3F-4E：往上走。

3F-3E：出现敌人：魔术师 ×3。四个角落有电子发射装置。使用钥匙打开上侧的门，进入。

3F-2E：出现敌人：泥人偶 ×3。走到逆时针流动的流沙上。向上走。

3F-1E：出现敌人：蓝蝎子 ×2，木乃伊 ×1，四个角落有尖刺怪。向右走。

3F-1F：出现敌人：蓝史莱姆 ×2，蓝蝎子 ×1。使用パラ ラックスマップ魔法发现从第三个穴掉下去是正确的。来到下层。

2F-1F：出现敌人：泥人偶 ×2，四个角落有电子发射装置。使用回旋镖按下上方的两个红色开关后门开启，向右走。

2F-1G：出现敌人：蓝蝎子 ×2。走上逆时针流动的流沙上。向下走。

2F-2G：出现敌人：木乃伊 ×3，中央有一个黑洞。向右走。

2F-2H：出现敌人：蓝蝎子 ×2，蓝史莱姆 ×1。全灭敌人之后门开启，向下走。

2F-3H：出现敌人：白骸骨 ×3。左方墙壁有箭发射装置。上楼。

3F-3H：出现敌人：白骸骨 ×3。宝箱里是普通的钥匙。回到 2F-2G。

2F-2G：往左走。

2F-2F：出现敌人：蓝史莱姆 ×3。上楼。

3F-2F：出现敌人：蓝蝎子 ×1，魔术师 ×2。踩下左上的红色开关之后门开启，向下走。

3F-3F：出现敌人：木乃伊 ×2，蓝蝎子 ×1。全灭敌人之后门开启，按照左→上→上的方向走。

3F-1E：出现敌人：蓝蝎子 ×2，木乃伊 ×1。四个角落有尖刺怪。使用钥匙打开左边的门后进入。

3F-1D：出现敌人：蓝蝎子 ×2，左下和右上各有一个黑洞。宝箱里是 100GOL，向左走。

3F-1C：出现敌人：木乃伊 ×3。从中间的洞窟下去。

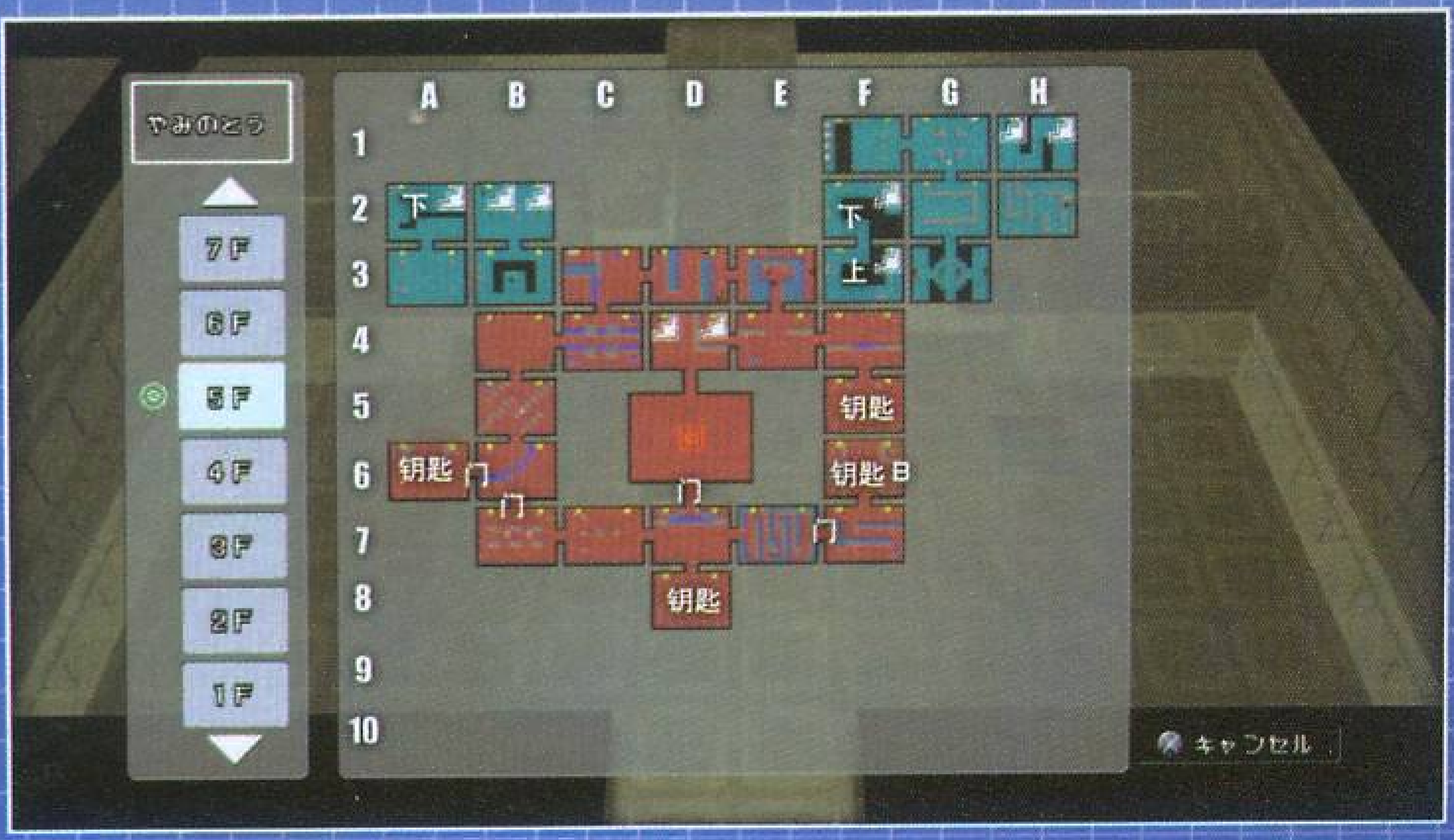
2F-1C：出现敌人：泥人偶 ×4。用炸弹炸开右侧的墙壁，进入。

2F-1D：出现敌人：木乃伊 ×2。走到沿着墙的逆时针旋转的流沙上。宝箱里是普通的钥匙，拿到后回头。

2F-1C：出现敌人：泥人偶 ×4。向左走。

2F-1B：出现敌人：蓝蝎子 ×2。右上方和左下方各有一个黑洞。向下走。

2F-2B：出现敌人：木乃伊 ×4。踩下中央红色的开关后门开启，向下走。

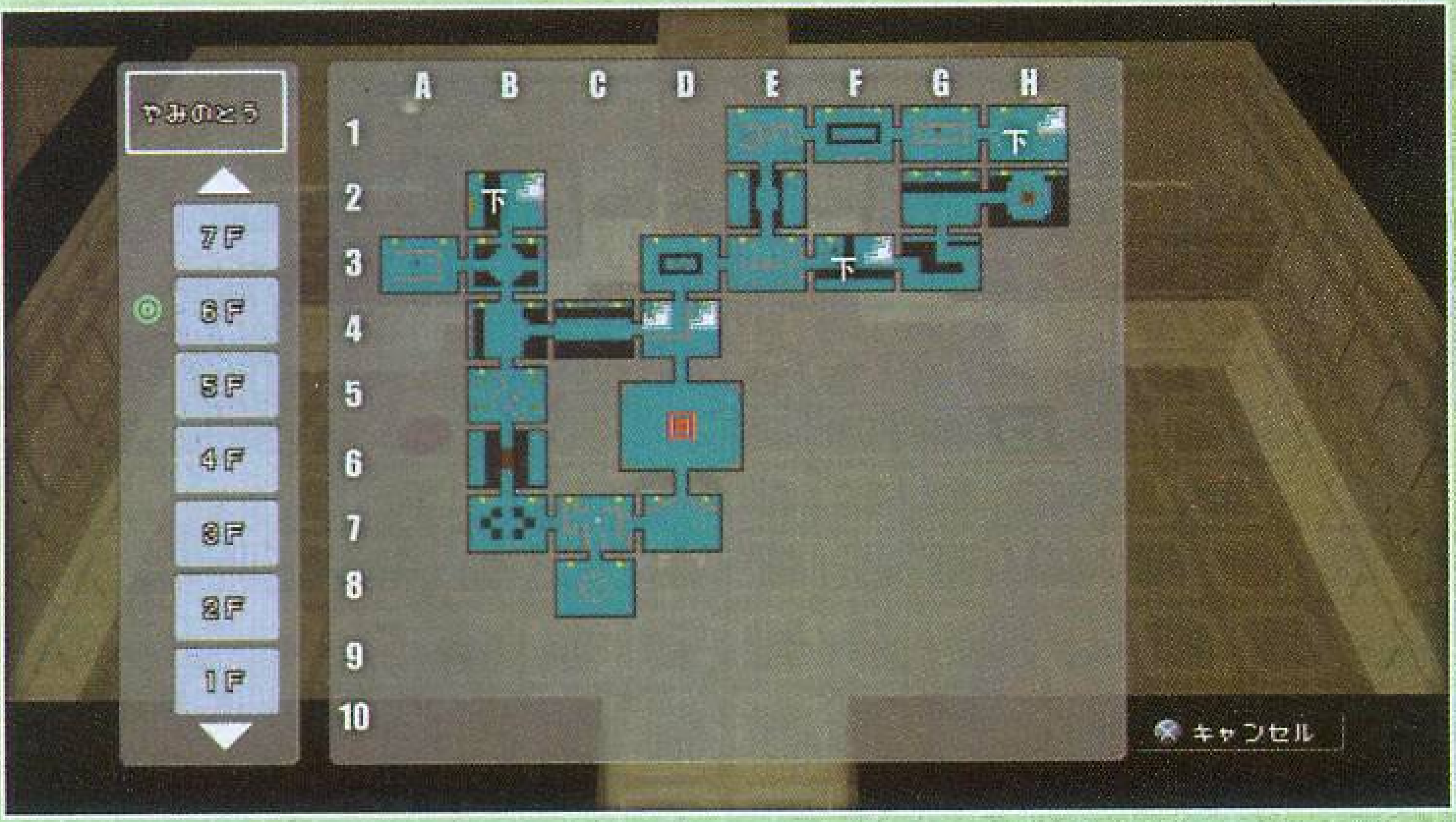


INFORMATION

FEATURE

EXPRESS

GUIDE



2F-3B：出现敌人：蓝史莱姆 ×3。站到沿着墙顺时针的流沙上后可以拿到宝箱，里面是十支箭。上楼。

3F-3B：出现敌人：蓝史莱姆 ×3。往上走。

3F-2B：出现敌人：泥人偶 ×4。宝箱里是迷宫的地图。回头，向下。

3F-3B：出现敌人：蓝史莱姆 ×3。将方块压到两个蓝色开关上后门开启，向右走。

3F-3C：出现敌人：魔术师 ×4。中央有一个黑洞。使用钥匙打开上侧的门，进入。

3F-2C：出现敌人：木乃伊 ×3。使用パララックスマップ魔法后可以看出通往楼下的洞窟，是第一个，跳下去。

2F-2C：出现敌人：魔术师 ×1，泥人偶 ×2。四个角落有电子发射装置。先取得宝箱，里面是通往 BOSS 房间的钥匙。往右边走。如果之前开启了传送装置，那么可以存档后读档，直接传送到 BOSS 房间门前。

2F-2D：出现敌人：木乃伊 ×2，白骸骨 ×1。上方有箭发射装置。上楼。

3F-2D：出现敌人：蓝蝎子 ×3。这里用盾无法挡住尖刺怪。按照右→下→下→右→右→下→下→左→下→左→左的方向来到 BOSS 房间前，使用钥匙开门。

3F-5D，6D：BOSS 战ギガゴレーム。打倒 BOSS 后上方的门开启，进入。

3F-4D：上楼。

4F-4D：向左走。

4F-4C：出现敌人：红触手 ×2。中央有六个尖刺怪，可以靠推动方块挡住尖刺怪。往左走。

4F-4B：出现敌人：魔术师 ×2。按照右上、右下、左下、左上的顺序踩四个开关后在左上出现宝箱，里面是普通的钥匙。返回，往右走。

4F-4D：使用钥匙打开上侧的门，进入。

4F-3D：出现敌人：蓝史莱姆 ×2，蓝蝎子 ×1。沿着左边墙壁走到绿色开关上后，使用アンカーロッド到右上方踩下开关，进入。

4F-3E：出现敌人：魔术师 ×3。黑暗的房间，右下的宝箱里是十支箭。向下走。

4F-4E：出现敌人：红触手 ×3。将方块推到左下的绿色开关上后，踩下左上的绿色开关，左下出现宝箱，里面是普通的钥匙。向右走。

4F-4F：出现敌人：眼球 ×1，蓝史莱姆 ×2。使用钥匙打开下侧的门，进入。

4F-5F：出现敌人：与玩家做出相应动作的敌人 ×3。全灭敌人后下侧的门开启，进入。

4F-6F：出现敌人：红触手 ×2。中央和四角都有电子发射装置。向下走。

4F-7F：出现敌人：蓝史莱姆 ×2，红触手 ×2。用箭射左上方和右下方的靶子之后下侧的门开启，进入。

4F-8F：出现敌人：蓝蝎子 ×3。四个角落有尖刺怪。向右走。

4F-8G：出现敌人：黑骑士 ×2，与玩家做出相应动作的敌人 ×2。这里难度比较大，直接使用フローズンシェーダー魔法。全灭敌人之后右侧出现宝箱，里面是普通的钥匙。同时门开启。按照左→上→上返回。

4F-6F：使用钥匙打开右侧的门，进入。

4F-6G：出现敌人：眼球 ×1，蓝史莱姆 ×2。用箭射右边墙上的靶子后上侧出现宝箱，里面是通往 BOSS 房间的钥匙。按照左→下→下返回。

4F-8F：出现敌人：蓝蝎子 ×3。四个角落有尖刺怪。向左走。

4F-8E：出现敌人：魔术师 ×4。中央和四角有电子发射装置。向左走。

4F-8D：出现敌人：红触手 3。中央有一个黑洞。黑暗的房间，使用炸弹炸开左侧的墙壁后进入。

4F-8C：出现敌人：魔术师 ×3。踩下右下角的绿色开关后，使用アンカーロッド来到左下踩开关，左上角出现宝箱，里面是普通的钥匙。向右走。

4F-8D：使用钥匙打开上侧的门，进入。

4F-7D：使用钥匙打开上侧的门，进入。

4F-5D，6D：BOSS 战クラーケン。打倒 BOSS 后上方门开启，进入。

4F-4D：上楼。

5F-4D：向右走。

5F-4E：出现敌人：魔术师 ×3，中央有两个火山。向右走。

5F-4F：出现敌人：蓝触手 ×3，火山 ×2。向下走。

5F-5F：出现敌人：白骑士 ×2。全灭敌人后中央出现宝箱，里面是普通的钥匙。按照上→左的方向返回。

5F-4E：出现敌人：魔术师 ×3，中央有两个火山。踩下红色的开关后向上走。

5F-3E：出现敌人：眼球 ×1，泥人偶 ×2。使用フローズンシェーダー魔法冻住中央的火焰。往左走。

5F-3D：出现敌人：魔术师 ×1，红触手 ×2，中央有两个火山，左右墙上有箭发射装置。不直接从中央部分的地面走过，使用アンカーロッド勾住左上的木桩比较安全。使用钥匙打开左侧的门，进入。

5F-3C：出现敌人：泥人偶 ×2，白骑士 ×1。先踩下蓝色开关，用箭射上侧左边被生命值和魔法值挡住的靶子后下侧的门开启，再踩下红开关，向下走。

5F-4C：出现敌人：魔术师 ×3。按照蓝→红→蓝的顺序踩开关后向左走。

5F-4B：出现敌人：白骑士 ×2。四角有尖刺怪。向下走。

5F-5B：出现敌人：魔术师 ×3。踩下左上红色的开关。向下走。

5F-6B：出现敌人：眼球 ×1、泥人偶 ×2，左边有两个火山。宝箱暂时拿不到，使用炸弹炸开左侧的墙，进入。

5F-6A：出现敌人：魔术师 ×2，白骑士 ×1，下方有两个火山。使用フローズンシェーダー魔法冻住火焰。宝箱里是普通的钥匙。踩下左上的蓝色开关后往右边回去。

5F-6B：使用钥匙打开下面的门，进入。

5F-7B：出现敌人：红触手 ×2，蓝触手 ×3。中央有两个黑洞。向右走。

5F-7C：出现敌人：白骑士 ×2。全灭敌人之后门开启，向右走。

5F-7D：启动传送装置。此时可以回村子补给下药水。使用炸弹炸开右边的墙，进入。

5F-7E：出现敌人：魔术师 ×2，蓝触手 ×1。右上和左下各有一个火山，上侧墙壁有箭发射装置。防御着往右边走。

5F-7F：出现敌人：红触手 ×4，左上和右上各有一个火山。踩下红色的开关之后按照左→左→左→左→上的顺序回头。

5F-6B：此时可以打开宝箱了，里面是 100GOL。按照下→右→右的顺序走。

5F-7D：向下走。

5F-8D：出现敌人：黑骑士 ×2，四个角落有火山。全灭敌人后中间出现宝箱，里面是普通的钥匙。按照上→右→右的顺序走。

5F-7F：出现敌人：红触手 ×4，左上和右上各有一个火山。使用钥匙打开上侧的门，进入。

5F-6F：出现敌人：魔术师 ×2，白骑士 ×1。推动方块压住四个红色的开关，在中间出现宝箱，里面是通往 BOSS 房间的钥匙。向下走。

5F-7F：踩下蓝色的开关之后按照左→左的顺序回头。

5F-7D：使用钥匙开门，进入。

5F-5D，6D：BOSS 战斗ドラゴン。打倒 BOSS 之后上方的门开启，进入。

5F-4D：上楼。

6F-4D：向左走。

6F-4C：出现敌人：蝙蝠 ×2。有四个吹风装置。向左走。

6F-4B：出现敌人：吸血蝙蝠 ×2。有四个吹风装置。向下走。

6F-5B：出现敌人：眼球 ×1，木乃伊 ×2。使用パララックスマップ魔法后可以看出需要踩下哪些绿色开关。先踩右上的开关，再踩左下的，下侧的门会开启，进入。

6F-6B：出现敌人：魔术师 ×6。黑暗的房间，向下走。

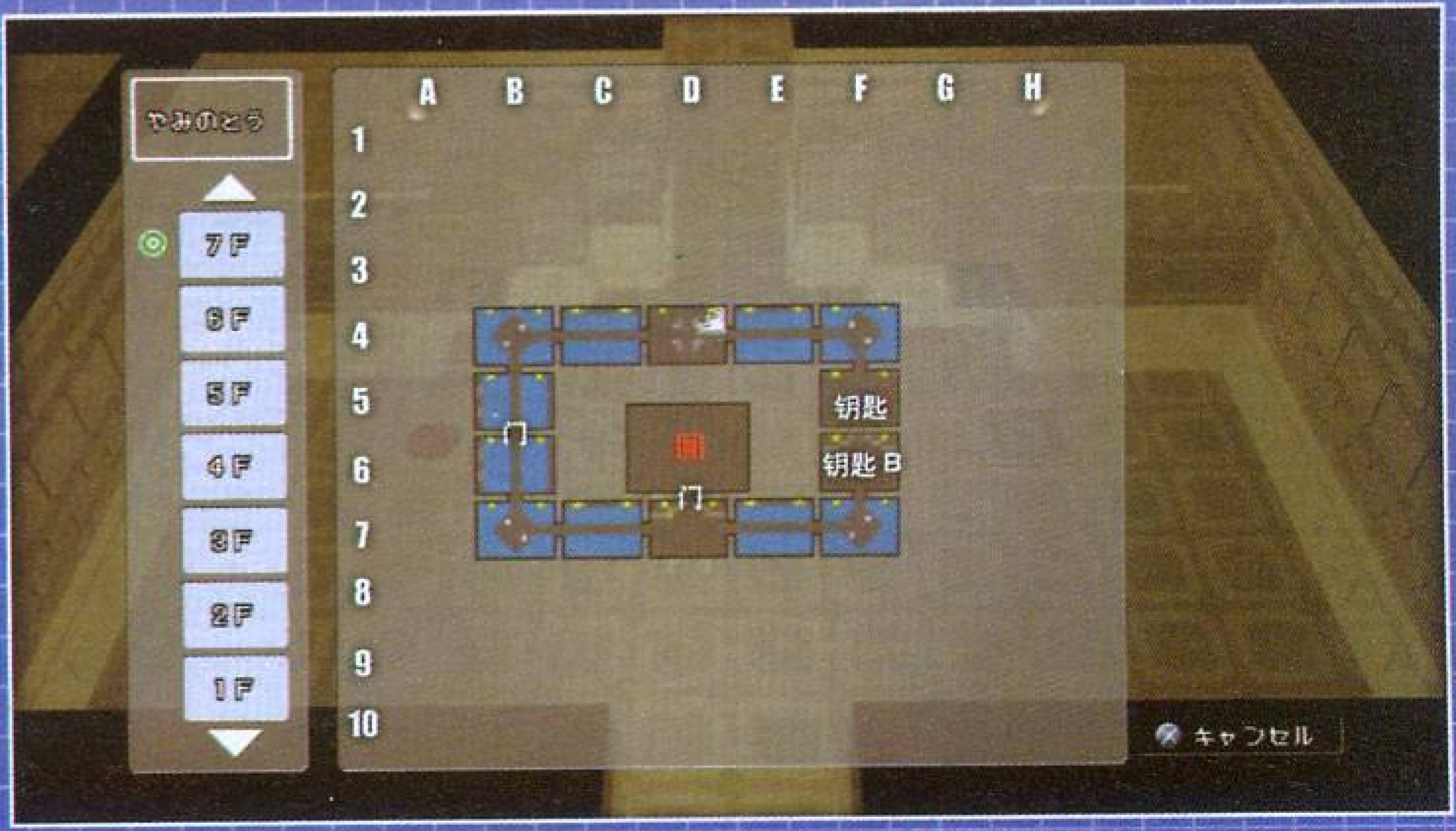
6F-7B：出现敌人：蝙蝠 ×2，吸血蝙蝠 ×1。全灭敌人之后门开启，向右走。

6F-7C：出现敌人：サイクロップ ×2。中央有一个黑洞。向下走。

6F-8C：出现敌人：白骑士 ×2。推动方块，打开宝箱，里面是普通的钥匙。按照上→左→上→上→上的顺序返回。

6F-4B：向上走。

6F-3B：出现敌人：魔术师 ×2，左右的墙上有箭发射装置。用炸弹炸开左边的墙，进入。



6F–3A：出现敌人：サイクロップ ×3。从中间的洞里落下，到下一层。

5F–3A：出现敌人：红触手 ×2，黑骑士 ×2。使用フローズンシェーダー魔法可以比较轻松。全灭敌人之后上侧的门开启，进入。

5F–2A：出现敌人：サイクロップ ×2。有两个吹风装置。下楼。

4F–2A：出现敌人：木乃伊 ×2。有三个吹风装置，吹风装置下方是空穴，小心别被吹下去。用箭射上方墙上的靶子后左下方出现宝箱，里面是 10 个炸弹。向右走。

4F–2B：出现敌人：吸血蝙蝠 ×2，黑骑士 ×1。下面的宝箱暂时拿不了，先上楼。

5F–2B：出现敌人：眼球 ×1，蝙蝠 ×2。上方有一个黑洞。踩两个绿色开关之后下侧的门开启，进入。

5F–3B：出现敌人：魔术师 ×3。左边墙上有箭发射装置。从中间的洞落到下层。

4F–3B：出现敌人：魔术师 ×3。宝箱里面是普通的钥匙。向上走后上楼。

5F–2B：上楼。

6F–2B：出现敌人：眼球 ×1，白骑士 ×1。有三个吹风装置。将方块推到吹风装置前，用回旋镖按下左边墙上的三个红色开关后下侧的门开启。按照下→下→右→右→上的顺序走。

6F–3D：出现敌人：木乃伊 ×3。中央有两个电子发射装置。宝箱里是 100GOL。使用钥匙打开右侧才门，进入。

6F–3E：出现敌人：吸血蝙蝠 ×2。有四个吹风装置，向上走。

6F–2E：出现敌人：魔术师 ×4。四个角落有电子发射装置。向上走。

6F–1E：出现敌人：サイクロップ ×2。有两个吹风装置。踩到红色开关上后门开启，向右走。

6F–1F：出现敌人：木乃伊 ×3。有 8 个吹风装置。先打倒敌人，再背对着空穴防御着慢慢前进。向右走。

6F–1G：出现敌人：白骑士 ×2。四个角落有尖刺怪。移动方块，从中间的洞掉下去来到下层。

5F–1G：出现敌人：眼球 ×1，サイクロップ ×2。周围有四个吹风装置。用炸弹炸开左边的墙之后进入。

5F–1F：出现敌人：蝙蝠 ×2，黑骑士 ×1。有三个吹风装置。使用パララックスマップ魔法确认需要用箭射哪个靶子（最下面的一个）。推动方块，挡住吹风装置后用箭射，出现宝箱，里面是普通的钥匙。向右走。

5F–1G：向下走。

5F–2G：出现敌人：吸血蝙蝠 ×2，白骑士 ×1。全灭敌人之后门开启，向下走。

5F–3G：出现敌人：蝙蝠 ×3。黑暗的房间，使用パララックスマップ魔法查看该从哪个洞掉下去（最靠近左边墙的一个），来到下层。

4F–3G：出现敌人：蝙蝠 ×1，魔术师 ×2。踩过两个红色开关后左边的门开启，进入。

4F–3F：出现敌人：吸血蝙蝠 ×2。中央有 5 个尖刺怪。推动方块堵住尖刺怪前进。向上走。

4F–2F：出现敌人：木乃伊 ×2，蝙蝠 ×1。有两个吹风装置。上楼。

5F–2F：出现敌人：サイクロップ ×2。有四个吹风装置。向下走。

5F–3F：出现敌人：木乃伊 ×2。有四个吹风装置。上楼。

6F–3F：出现敌人：魔术师 ×3。不要使用アンカーロッド到对岸。向右走。

6F–3G：出现敌人：サイクロップ ×2。黑暗的房间。从入口开始沿着墙逆时针走到对面，然后走到中间，向上走，使用钥匙开门后进入。

6F–2G：出现敌人：蝙蝠 ×2，魔术师 ×1。四个角落有电子发射装置。用箭射上方墙壁的靶子后右边的门开启，进入。

6F–2H：出现敌人：黑骑士 ×1。使用パララックスマップ魔法确认跳下的洞（左上角），跳下，来到下层。

5F–2H：出现敌人：サイクロップ ×3。黑暗的房间。大概掉落在房间的中间，使用フローズンシェーダー魔法冻住敌人比较方便。从右侧的洞穴跳下来到下层。

4F–2H：出现敌人：白骑士 ×1，眼球 ×1。黑暗的房间。落下点在房间右侧，全灭敌人后门开启，向下走。

4F–3H：出现敌人：魔术师 ×3。中央有一个黑洞。向下走。

4F–4H：出现敌人：魔术师 ×3。宝箱里是通往 BOSS 房间的钥匙。按照上→上返回。

4F–2H：全灭敌人后向上走。

4F–1H：出现敌人：白骑士 ×1，黑骑士 ×1。有四个吹风装置。路比较窄，小心别掉进空穴。上楼。

5F–1H：出现敌人：蝙蝠 ×4。上楼。

6F–1H：出现敌人：黑骑士 ×1。踩下红色的开关之后左侧的门开启，进入。之后沿着左→左→左→下→下→左→下→左→左→下→下→下→右→右来到 6F–7D。

信息集结 特征集结 动作集结 攻略集结

6F-7D：使用钥匙开启上方的门，进入。

6F-5D,6D：BOSS战ダークナイト。打倒BOSS后上方的门开启，进入。

6F-4D：上楼。

7F-4D：向右走。

7F-4E：上方墙壁有箭发射装置，直接走过去即可。向右走。

7F-4F：中央有两个黑洞。向下走。

7F-5F：推动方块，使它们压到四个蓝色的开关上，宝箱出现，里面是普通的钥匙。按照上→左→左返回。

7F-4D：向左走。

7F-4C：上方墙壁有箭发射装置，直接走过去即可。向左走。

7F-4B：中央有两个黑洞。向下走。

7F-5B：左方墙壁有箭发射装置，直接走过去即可。使用钥匙打开下侧的门，进入。

7F-6B：左方墙壁有箭发射装置，直接走过去即可。向下走。

7F-7B：中央有两个黑洞。向右走。

7F-7C：上方墙壁有箭发射装置，直接走过去即可。向右走。

7F-7D：启动传送装置，向右走。

7F-7E：上方墙壁有箭发射装置，直接走过去即可。向右走。

7F-7F：中央有两个黑洞，向上走。

7F-6F：ニセ王女（サキュバス）×1。打倒敌人后宝箱出现，里面是通往BOSS房间的钥匙。按照下→左→左返回。

7F-7D：使用钥匙打开上面的门。向上走。

7F-5D，6D：BOSS二连战：神官フューエル和魔王オニキス。

BOSS战 神官フューエル

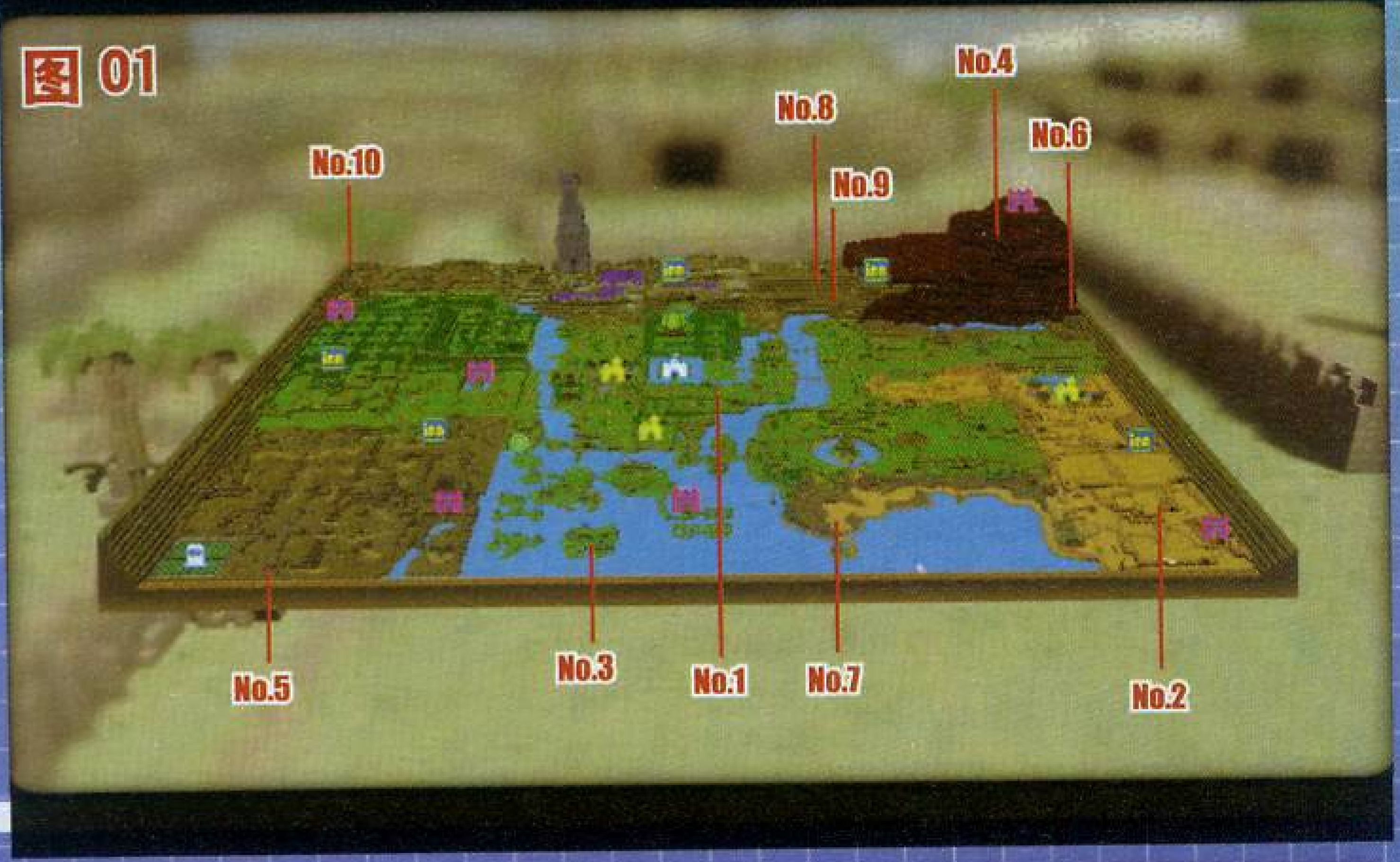
战斗之前先准备一瓶蓝色药水，因为战斗过程中必须使用てんこうげん魔法，若不使用则无法攻击到BOSS。

进入战斗后神官会使用分身，用てんこうげん魔法后有影子的一个是本体，只有攻击本体才能对他造成伤害。当他的HP减少后，分身会由两个变成三个，再变为四个，每一个分身一次只能使用单发的火球，注意用盾防御就好。如果剑的长度能覆盖到大半个房间的话则会比较轻松，贴着墙壁躲避BOSS的攻击也比较容易。此外，BOSS会不时的召唤敌人，当MP不足的时候只能靠打倒这些敌人，捡青苹果回复魔法值。

BOSS战 魔王オニキス

战斗开始后直接跑到BOSS的双脚中间，将会受不到任何伤害。使用剑攻击会强制退后，因此可以考虑使用炸弹或者弓进行攻击。如果需要将敌人登录到图鉴上就使用图鉴攻击。只是BOSS的龙卷风攻击比较棘手，会跟随人，不过龙卷风接触到版边会消失，可以在版边等龙卷风靠近之后躲避。

图 01



普通任务

在村子中与人对话，可以接到各种各样的任务，在任务过程中会得到各种各样的任务道具，而收集全这些任务道具则是获得月光剑的必备条件之一。此外，通过任务还可以拿到一些武器装备、心形碎片等贵重物品。

任务名	任务内容	相关道具
狩猎水晶史莱姆	与レジャック村北边民家的爷爷对话→打倒10个水晶史莱姆	心形碎片
バット职人	找レジャック村中央广场的バット职人对话→与森林小屋处的男人对话→到森之神殿下方取得神木→交给レジャック村中央广场的バット职人	もくせいバット
バット职人・续	完成バット职人任务→与ライバル对话→到火山小屋与老人对话→水之神殿通过→再与コルネリア村宿屋旁边的建筑里的女人对话	ホームランバット
ミーア和マニャル	在ガテルオ村触发人们在寻找舞者的事件→到レジャック村找到她们。（注意有期限限定。）	心形碎片
マニャル的签名	ガテルオ村→介绍ミーア和マニャル，并且取得光之宝玉→与右上的建筑物附近的男人对话接受任务→找到マニャル让她签名→交给那个男人。	色纸、マニャルのサイン、ジャイノモーソード
城堡士兵的情书	通过草原神殿→与城左边的士兵对话取得ラブレター→从下面的各色人等手中拿到各种不同ラブレター带回来。（门卫：あかいラブレター→道具屋前的女人：あおいラブレター→发明家ドジの家前到武器屋前的男人：きいろいラブレター→狗附近ˇ中间左右的女性：みどりのラブレター→ 把取得的各种ラブレター给门番→取得心形碎片）	心形碎片、多种颜色的情书
取水	找ガテルオ村右上民家的男人对话取得大きな水瓶→找コルネリア村下面的女人对话得到大量の水→拿去给ガテルオ村右上民家的男人得到心形碎片	大きなみずがめ、たいりょうのみず、心形碎片
ウルテマ的书	通过沙漠神殿→与ガテルオ村右上民居前出现的兵士对话（完成取水任务后出现，有期限限定）	うるてまの本

任务名	任务内容	相关道具
借钱	找ガテルオ村左边民家的人对话→借给他 300GOL（分三次，每借一次后在旅店睡一次觉再去找他）→三次后任务完成。	心形碎片
温泉	コルネリア村与想洗温泉的女人对话→到ジムの小屋拿温泉の素给她	温泉のもと、100GOL
理想的泡澡	通过炎之神殿→与コルネリア村想洗温泉的人对话→收集 3 个材料给他：1、てんねんハーブ（从レジャック村的女人手里得到），2、ヒノキ（从ドワーナの家的叔叔手里花 100GOL 买），3、ふうりゅうな石（从フイナーの宿的地质学者手里得到）	てんねんハーブ、ヒノキ、ふうりゅうな石、心形碎片
柴	与ジムの小屋里想要柴的人对话→到ドワーナの家取得柴。	まき、おんせん卵
温泉卵	跟レジャック村中央广场附近的对话	料理书
料理书	通过水之神殿→到コルネリア村与贤者附近的女人对话	新鲜的鱼
新鲜的鱼	与キャンダタの宿想要新鲜的鱼的少年对话	魔法值上升
黑胡椒	新鲜的鱼任务完成→与コルネリア村开始作饭的女人对话→从ガテルオ村卖瓶子的商人右边出现的新商人处花 1000G 购买	光之玉
光之玉	与ガテルオ村南东方向的的男人对话	100GOL
炎之盾	取得魔法之盾→与ジムの小屋内深处的老人对话→去炎之神殿左边地图上的不同颜色的岩石找到しゃくねつのルビー	ほのおのたて
铁球	与ホテルウトクア里的男人对话	はやぶさの铁球
大破坏之剑	取得光之宝玉→找コルネリア村北边的三人组对话	だいはかいの剑
はかぶさ之剑	带着はやぶさの铁球和だいはかいの剑到锻冶屋与右侧的锻冶师对话。	はかぶさの剑
冰糖果	取得光之宝玉→找城 1 层右边深处的兵士对话	アイスキャンディー
ドシ的发明	与レジャック村东北方向民家里的ドシ对话。	ダッシュブーツ
ドシ的发明 2	取得炎之盾→与レジャック村东北方向民家里的ドシ对话→花 1000GOL 做盾，需要在宿屋睡一觉后去拿。	らいじんのたて
ドシ的发明 3	取得雷神之盾→与レジャック村东北方向民家里的ドシ对话→花 5000GOL 做武器，需要在宿屋睡一觉后去拿。	カラサワ
ドミ的发明	取得真实之镜→与ホテルウトクア的ドミ对话→解除 7 人的诅咒后再次跟他对话	ビームサーベル
宝物寻找	暗之塔左边的洞窟（必要物品：らいじんのたて、红蓝绿钥匙各一把）	ゆうしゃのたて
大秘密	キャンダタ宿屋里依次与老奶奶→房间左上的男人→宿屋柜台左边的女人→老爷爷→柜台後面的男人对话后再次找老奶奶对话	100GOL
揭示板	ドワーナの小屋与カンバーン对话后去调查地图的 10 个揭示板，位置如上一页图 01 所示	心之碎片、スゴイカギ

时期限定任务

这些任务只能够在以下的时期进行，部分任务错过之后将无法取得月光剑。

レジャック村

任务	发生地址	发生时期	相关道具
ミーアとマニャル	村上方，事件途中需要去ガテルオ村	最初	LIFE の欠片、色纸、マニャルのサイン、ジャイノモーソード
青梅竹马还是大小姐?	上方的民家里	第一次剧情发生在一开始，第二次剧情在通过炎之神殿之后。	无

コルネリア村

任务	发生地址	发生时期	相关道具
もょもと一行	上方的楼梯附近	第一次在通过水之神殿之后，第二次在通过炎之神殿之后，第三次在取得光之宝玉之后	大破坏の剑、はかぶさの剑
ピザーロ的梦	左边的民家里，到宿屋睡觉后发生	第一次在通过水之神殿之后，第二次在通过炎之神殿之后、通过风之神殿之前。	无

ガテルオ村

任务	发生地址	发生时期	相关道具
アレーヌ一行	右上方空瓶商人附近出现	第一次剧情发生在一开始，第二次在通过炎之神殿之后、通过风之神殿之前。	无
ウーミン	在上方民家前出现	要在通过沙漠神殿之后到通过水之神殿之间完成（必须先完成取水任务）	うるてまの本
カイ一行	找上方民家里的人谈话	在通过水之神殿之后炎之神殿之前，必须先完成ウーミン任务。	无

其他

任务	发生时期	相关道具
アーマードコア	通过草原之神殿前去找レジャック村宿屋里的男人对话，之后每通过一个神殿都到ささづかのほこら里与制作 3D ロボットゲーム的男人谈话。如果出现了写有开发中止的招牌之后任务就失败了。	アーマードコア
妖精スー	大地图右下方湖中心的小岛上，需要有ほのおのつえ、アンカーロッド和红绿蓝色的钥匙各一把。	无
妖精アイ	通过风之神殿后到回到城堡之前，必须先找到スー，否则不会成为同伴。	无
与公主睡	通过风之神殿后到回到城堡之前，只能在レジャック村的宿屋	无

小游戏说明

在达成一定条件之后，与村庄或者宿屋内的 NPC 对话可以进行小游戏。具体位置如下：

游戏项目	场地	奖品
ダッシュレース（ブロックサーキット）	レジャック村（武器屋）	25 秒内完成：100G，20 秒内完成：小さなブロック
ダッシュレース（最中サーキット）	コルネリア村（左端の家）	80 秒内完成：200G，60 秒内完成：小さなブロック
ブロック崩し	ガテルオ村（道具屋）	STAGE5 完成：LIFE のかけら，无失误：うちでのこづち
ブロックディフェンス（ドットニアへの道）	ドワーナの家	WAVE25 完成：100G，无伤：小さなブロック
ブロックディフェンス（サボテン砂漠）	キャンタノ宿	WAVE30 完成：200G，无伤：小さなブロック
ブロックディフェンス（ビスクロー火山）	ジムの小屋	WAVE35 完成：300G，无伤：小さなブロック
ブロックディフェンス（荒野のオアシス）	フイナーの宿	WAVE10 完成：400G，无伤：小さなブロック
ブロックディフェンス	ホテルウトクア	WAVE40 完成：500G，无伤：小さなブロック

小游戏规则

各个小游戏的游戏规则如下：

ダッシュレース

ダッシュレース是一个环绕场地快速冲刺的游戏。三圈后达到终点会显示出完成时间，但一定时间内没有到达终点则被视为弃权。比赛途中可以按下 select 选择离开游戏。

ブロック崩し

ブロック崩し是一个靠弹球来破坏方块的游戏。将所有的砖块全部被敲碎即可完成本关游戏进入下一关。每关开始时靠防御来使小球向前滚，玩家只能左右移动并用剑或者盾弹开小球。玩家有三次机会完成游戏，若小球碰到玩家或者撞到下方的墙壁即损失一次游戏机会。

ブロックディフェンス

该游戏的操作为：

○键：攻击；select 键：重试、放弃菜单；△键：开启、关闭显示敌人状态；□键：安置方块塔、升级方块塔；R1 键：玩家的低速移动。

ブロックディフェンス是一个塔防游戏。玩家需要在场地中配置方块防御塔以阻止敌人到达终点。敌人从入口出现，向着出口方向前进。玩家拥有 20 点生命值，每一个敌人到达出口后玩家的生

命值将减少 1，生命值降至 0 即游戏结束。

敌人是以波（WAVE）为单位出现的，在 1 波中有复数的敌人出现，而每一关都由许多波的敌人组成，每波进攻结束之后生命值不为零则继续出现下一波敌人。打倒敌人后会掉落金钱，每波结束根据所持金的多少可以获得一定的奖赏。

除了直接配置新的防御塔外，玩家还可以使用金钱强化已经设置好的方块塔，也可以攻击敌人，由于被敌人碰到会掉钱，所以走位相当重要。而且在这个小游戏中玩家只能使用普通的剑，如果装备的是其他的剑则会被强制替换。此外，玩家停留在任意位置站立不动时可获得经验值，当经验值累计到一定程度时玩家可以升级，最高等级为 10 级。如果打倒某些特定的强大敌人，就可得到水晶，与商人对话可以使用水晶来换取新的方块塔或其他一些东西。

※ブロックディフェンス的 5 个关卡全部完成将获得心形碎片（不管是否无伤完成任务都可以获得），全部无伤完成则可以获得武器ドラゴンキラー。

小游戏的秘籍

ダッシュレース

游戏过程中需要一直不停地按 × 键，一开始先按下□键开始跑动，跑动之后即可放开□键，一直连按 × 键。来到拐角处的时候一边输入拐弯的方向另一边继续连按 × 键，如果速度够快的话会有很短的时间可以移动，在拐弯的时候调整下。这里有一个 BUG：站在出发点正中间向着信号灯冲刺，将有一定几率直接被判定为到达终点。

ブロック崩し

首先要保证拥有ウイングソード这把剑，因为在ブロック崩し小游戏中这把剑也能使玩家快速移动。游戏开始后，先按住 R1 不放，再按下○键后珠子会笔直地向上移动。这一技巧可以在最后一个关卡的开始时先将黑色硬碎块破坏。此外，在 LV5 的时候，珠子的移动速度会越来越快，最好趁刚开始珠子移动速度还比较慢的时候先将前面的方块破坏掉。

※游戏升级到 1.20 之后，可以使用剑弹开珠子。

以下是小游戏中可以获得的道具以及效果

道具	效果
红药水	珠子的移动速度 UP
蓝药水	玩家的移动速度 UP
红苹果	珠子变成 10 个（游戏升级成 1.20 之前为 5 个）
青苹果	可以直接消除移动过程中所接触到的方块（升级之前只限于灰色的碎块）

关于 DLC 的小游戏

日服有一个 250 日元的 DLC（港服 20 港币），包含了 10 个新增角色和 10 个ブロックディフェンス的关卡。到城堡一层左上方与一只猫对话后可以选择关卡。这些关卡与之前的那 5 个有些不同，基本上每个都有它特有的游戏规则。以下列出大部分关卡中的追加规则：

1. 攻击系的ブロック可以升级到 LV6，LV5 和 LV6 的能力都将会大幅提升；

2. 增加了ヒールブロック、EXPブロック、マネーブロック（需要用水晶购买）；

3. 玩家等级最高 LV50；

4. 新增“地下”的敌人类型，只有キャノンブロック和クエイクブロック才能对它们造成伤害；

5. 可以花钱购买炸弹和回旋镖，并且能强化剑。

※无伤通过这些关卡之后，会有“开始时的所持金 +10”、“アローブロック建设消耗 –2”等物品可以购买，并且能得到两个小さなブロック，即使有失误也可以获得一个小さなブロック，而且可以无限取得！只要知道玩法，选择敌人波数比较少的关卡可以快速的入手小さなブロック。

主武器

注：括号中的数字是改造一次所需要的金钱

名称	改造所需的最大预算	长度	宽度	强度	回旋	波束	贯通效果	特殊	入手方法	备注
いにしえのけん	2300	0/5 (75)	0/5 (75)	3/9 (250)	1/1	–	0/1(400)	–	神圣森林里	传说为勇者使用的剑
せいなるけん	4800	0/9 (100)	0/9 (100)	7/16 (350)	1/1	0/1 (150)	0/1(600)	–	沙漠的洞窟（ガテルオ村西南，需要ワイヤーロッド）	用圣水打造出来的剑，入手后得到奖杯
ゆうしゃのけん	7500	0/12 (150)	0/12 (150)	15/19 (1000)	1/1	0/2 (200)	0/1(800)	–	墓地（从下往上第三个，从右往左第二个墓碑推开。需要有炎の杖）	取回光辉的传说之剑，入手后得到奖杯。
うちでのこづち	4400	–	–	1/17	0/1	–	–	1/5	无失误通过ブロック崩し	敲击敌人的时候会掉出钱的不可思议的小锤子
ゴーゴンのけん	5800	0/6 (100)	0/7 (100)	5/9 (440)	1/1	–	–	1/5 (800)	拿 5 个ブロック交换	可以封住敌人动作的剑。
ぎゃくてんソード	6800	0/8 (100)	0/5 (100)	6/12 (500)	0/1 (150)	–	–	1/5 (800)	拿 8 个ブロック交换	将危机转变成为机会的剑。
ウィングソード	4200	–	–	1/4 (500)	–	–	–	1/5 (800)	ダッシュレース（レジャック村的 20 秒以内、コルネリア村的 60 秒以内）通过	手上拿着身体就会变轻的不可思议的剑。如果升级了特殊的能力，主角的移动速度加快（ブロック崩し小游戏中一样）。
むてきソード	7400	0/9 (100)	0/8 (100)	8/15 (460)	0/1(150)	–	–	1/5 (800)	拿 10 个ブロック交换	HP 全满时取得红苹果能进入无敌状态的剑。
マジカルソード	3000	0/4(100)	0/5 (100)	9/13 (500)	0/1 (150)	0/2 (200)	–	1/1	拿 12 个ブロック交换	使用魔法时魔法值的消耗量减少的剑。
とれたてのさかな	1800	0/18 (100)	0/18 (100)	4/4	–	–	–	–	通过水之神殿后与コルネリア村西侧的男人对话后得到。	太有活力了以至于从海里跳出来的鱼。真的是鱼吗！？
ふつうのけん	0	–	–	3/3	1/1	–	–	–	从国王那里拿到	到处都能见到的剑。
エクスカリバー	6600	0/17 (150)	0/17 (150)	13/17 (650)	–	–	–	–	ブロック王（20 个）	那把传说之剑。
サムライソード	6200	0/20	–	9/16	0/1	–	1/1	–	ブロック王（15 个）	传说是从东方的国家送过来的剑。
ムーンライトソード	6400	0/18	0/15	20/20	0/1	0/2	0/1	–	支线任务、小游戏全部完成之后在ささづかのほこら拿到。	传说是别的世界的武器。
ドラゴンキラー	6000	–	0/14	10/15	–	–	1/1	–	ブロックディフェンス 5 关全部无伤通过	用龙牙制造的武器。
オリハルコン	6700	–	0/20	15/20	0/1	–	1/1	–	ブロック王（18 个）	用没见过的金属磨制成的刀子。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

名称	改造所需的最大预算	长度	宽度	强度	回旋	波束	贯通效果	特殊	入手方法	备注
カラサワ	4400	–	–	14/19	–	1/3	–	–	让ドシ开发（开发雷神の盾后，费用 5000GOL）	使用失传技术的武器。
もくせいバット	3000	0/8(75)	0/4(75)	2/10(250)	1/1	–	–	–	支线任务「バット职人」	又轻又好用的球棒。
ホームランバット	3400	0/12	0/6	7/13	1/1	–	–	–	将木制球棒给ジムの小屋里的爷爷看过之后与コルネリア村民家里的女性对话（在完成水之神殿之前跟她说话会被"还没到时候"的理由拒绝）	使用了之后バント也会变成ホームラン。
ジャイノモーソード	----	0/20(1200)	0/20(1200)	9/20(900)	0/1(9999)	0/3(3333)	0/1(9999)	–	ガテルオ村：マーニャ的支线任务。入手风之宝玉，完成城堡的事件之后	拥有意想不到的长度和宽度的剑，其中一项达到最大时能得到奖杯。
クレイモア	5800	0/8(100)	0/12(100)	6/13(580)	0/1(150)	–	0/1(700)	–	从沙漠的神殿西边地图绿洲中的商人处花 1000GOL 购入。	做工精细的大剑，可以轻松打倒妖魔。
ビームサーベル	3000	–	–	12/16	0/1	0/3	–	–	让ドミ开发后得到（真实之镜入手后完成任务）	在宇宙有名的武器。
グングニル	5500	0/20	–	18/19	–	–	1/1	–	将荒野の宿屋外的狗用真实之镜还原后得到ドッグフード，再拿到火山の洞窟中将ドッグフード交给ゴブリン后得到	不管是什么都能刺穿的大长枪
グラディウス	7000	0/2	0/18	13/19	0/1	–	0/1	–	将フイナーの宿里拿到的生锈的剑拿到锻造屋打造（见到炎之贤者后）	很短但是很强的坚硬的剑。

副武器和魔法

ブ-メラン

回旋镖拥有使敌人麻痹的效果，也就是说，击中后在一小段时间内敌人无法行动。可以利用回旋镖按下远处的开关，回收道具或打破壶。

グランド

弓箭主要用于攻击飞于空中的敌人，当使用剑够不着敌人时，可切换成弓箭。在神殿中亦可以利用弓箭打开墙上的开关、机关等从而开通道路。

在草原神殿西北方的洞窟中花 200GOL 可以增加箭的可持数，可以提升三次（初期 15 → 30 → 60 →最大 99)。如果箭未射中敌人，而掉落在地上的话，过一小段时间会自动出现在地面上。注意弓箭的轨迹是一条抛物线。

入手方法：从ドワ－ナの家里的商人处花 40GOL 购买。

爆弹

安置后经过一段时间会爆炸。可以利用炸弹炸开迷宫中有裂缝的墙或地图上被堵住的洞窟入口乃至部分颜色较白一些的岩石从而保障通行，在流沙上的时候亦可以将流沙周围的岩石炸毁，在风之神殿中也能将吹风装置摧毁。

安置完成的炸弹可以推动。而且由于爆炸不会对自己造成伤害，可以利用炸弹作为障碍物防御敌人的进攻。在沙漠神殿、炎之神殿、风之神殿中都有能扩充炸弹包的老爷爷，可以付钱增加炸弹的最大所持数（初期 10 → 20 → 30 → 最大 40)。

ワイヤ-ロッド

可勾住木桩移动到对岸去。打到敌人可以短时间封住其行动。

アンカ-ロッド

ワイヤ－ロッド的升级版。

从ジムの小屋（城的东北方向）向左来到有岩石掉落的墙边，通过传送点来到一个宝箱前。这个区域的敌人较强，请小心。

ほのおのつえ

前端带有魔法石，放出的火可以点燃枯木。在炎之神殿内取得。

ずかん

可以获得敌人数据图鉴。把从沙漠神殿得到戒指交给ガテルオ村的孩子后得到。

パララックスマップ

可以看到石板上提示的魔法，消耗魔法值 1 点。

リフレクション

可以反射回特定敌人发出的弹幕的魔法，消耗魔法值 1 点。

ノ-マルマップ

从地面打出冲击波给予敌人伤害的魔法，男主角消耗魔法值 3 点，女主角消耗魔法值 2 点。

フロ-ズンシェ-ダ-

可以冻住敌人的魔法，男主角消耗魔法值 4 点，女主角消耗魔法值 3 点。

しょりおち

让全部敌人动作变慢的魔法，男主角消耗魔法值 5 点，女主角消耗魔法值 4 点。

てんこうげん

可以让敌人显出真正形态的魔法，男主角消耗魔法值 3 点，女主角消耗魔法值 2 点。

盾、戒指和鞋子

名称	入手方法	备注
ふつうのたて	从国王处得到	无
てつのたて	从レジャック村的武器屋花 100G 购买，捡到魔法之盾后将无法买到。	可以防御住枪的攻击的坚固盾牌。
まほうのたて	水之神殿 B2 中央上方的宝箱。	可以防御敌人的魔法。
ほのおのたて	带着まほうのたて到ジムの小屋发生事件。调查炎の神殿左边颜色不同的岩石取得ルビー，之后回到ジムの小屋改造获得。	可以防御火焰。
らいじんのたて	带着ほのおのたて去レジャック村与ドシ对话，给他 1000GOL 然后去宿屋睡觉后再找他对话。	可以防御雷炎。
ゆうしゃのたて	暗之塔左边的洞窟。	必要道具：らいじんのたて、红蓝绿钥匙各一把。
ぎんのゆびわ	从沙漠神殿西边商人处购买（2000GOL）。	从沙漠神殿向西走一个地图，在右下方的绿地。
きんのゆびわ	风之神殿 B2 宝箱，必须从 B1 掉下去拿。	可以减少敌人伤害的奇异戒指。
ダッシュブーツ	与レジャック村东北方向民家的ドシ对话。	ダッシュブーツ。
ミラクルブーツ	风之神殿 B5 的 BOSS 房间右边第 1 个宝箱。	有了这个就可以通过毒沼泽地了。

生命值

增加生命值的道具有两种，完整的心和心之碎片。完整的心只要打倒各迷宫的 BOSS 就会出现在该房间的中央出现。如果没取得完整的心，离开房间后就将无法取得。心之碎片总共有 29 个（注 1），每收集到四个生命值就会加 1。这些心之碎片有的要通过任务（注 2）和小游戏才能获得，还有些在洞窟、野外或者宝箱内。以下是 29 个心之碎片的取得方法。

取得类别	地点	详细
任务	城里	完成左边门卫的情书任务
任务	レジャック村	用真实之镜照出狗
任务	レジャック村	打倒 10 只クリスタルスライム后与老爷爷对话
任务	ドワーナの家	揭示板任务「找到 5 个揭示板」
任务	ガテルオ村	将コルネリア村的水带到右上角的屋子里
任务	ガテルオ村	介绍跳舞的女孩
任务	ガテルオ村	借钱给左下角屋子的人（注 3）
任务	コルネリア村	带来てんねんハーブ、ヒノキ、ふうりゅうないしの这三样东西得到的报酬
野外	ガテルオ村	左上的房子中
野外	从沙漠的宿屋往西的宝箱	到木桩去
野外	沙漠的西边、武器屋附近的宝箱	—
野外	从火山山麓的传送区域向西走，山岬的前面	—
野外	到画面左上的山前的森林（有一个雷属性的敌人）的宝箱	—
野外	暗之塔南东的沼泽地	—
野外	湖西边的宝箱	—
野外	从レジャック村向着塔的方前进，用フックショット通过的洞窟里	—
野外	暗之塔左侧地图、隐藏在阶段差影子里的宝箱（注 4）	—
洞窟	レジャック村南东的洞窟	往不可思议的井中扔钱后随机入手。
洞窟	草原的神殿西边、用炸弹炸开的洞窟里	—
洞窟	荒野中、使用长いフックショット进入的洞窟里	—
洞窟	ヌントラ沙漠北边、火山山麓的洞窟	—
洞窟	水之神殿左边的传送区域、洞窟中	—
洞窟	妖精之湖的东南方向、用炸弹炸出的洞窟中	—
神殿	草原神殿	需要红色钥匙开的门里的宝箱
神殿	沙漠神殿	需要蓝色钥匙开的门里的宝箱
神殿	炎之神殿	需要绿色钥匙开的门里的宝箱
小游戏	完成ダッシュレース的两个小游戏（注 5）	—
小游戏	完成ブロック崩し小游戏	—
小游戏	完成ブロックディフェンス小游戏的 5 个关卡	—

注 1：要想使得 HP 达到最大，心之碎片最多只能漏掉一个。
注 2：任务中有一部分是有期限限定的，详细请参考任务部分。
注 3：那个人需要借钱三次，总计 300GOL。
注 4：如果在这里死亡宝箱会变成开启的状态，不能入手。
注 5：レジャック村的要求 25 秒以内、コルネリア村的要求 80 秒以内到达终点

魔法值

在通过草原的神殿之后即可学到魔法，在以下地方可以拿到提升上限的道具。MAGIC 最大值分别为勇者男女 16，王子男女 17，学者男女 18。相关的任务没有期限限定，随时都可以拿。

分类	详细
野外	城的东边过桥后的上面
野外	沙漠的神殿西方的山崖上面
野外	迷失森林里最下方左边第二个区域
森之神殿	红色门里面
水之神殿	蓝色门里面
风之神殿	绿色门里面

任务

（ジムの小屋）想要木柴→（ドワ－ナの家）木柴入手→（ジムの小屋）交出木柴→（レジャック村中央）交出温泉卵→（コルネリア村右侧）交出料理书→（キャンダタの宿）交出新鲜的鱼→魔法值增加道具入手。

任务

完成揭示栏的任务后、与青年（カンバ－ン）说话。

小さなブロック

取得地点	位置
野外	レジャック村西边的宝箱
野外	神圣之森前，使用ワイヤーロッド过河后在附近的宝箱里
野外	迷之森林，森之神殿右边区域的宝箱
野外	拿到最初之剑的地方，用炸弹炸开岩石后里面的宝箱
野外	在ブロック王所在的洞窟附近
野外	沙漠西北（レジャック到ガテルオ之间），死路悬崖上的宝箱
野外	通往ガテルオ村的路上，在可以拿到帐篷的那个井的洞窟附近
野外	沙漠西南（ガテルオ到沙漠的神殿之间），神圣之剑的洞窟的附近使用ワイヤー后的宝箱
野外	ガテルオ村北边的宝箱
野外	向着第二只妖精所在的洞窟的路上，破坏岩石后使用ワイヤーロッド前进，宝箱就在前面
野外	コルネリア村的西边的小道，使用ワイヤーロッド后看到的宝箱
野外	通往水之神殿的路上的ワープゾーン的小岛
野外	沙漠商人左边的路牌附近
野外	火山的西边区域，通往东部区域移动的笔直的小路
野外	火山的东部区域，一开始落下来的断差地点
野外	通往バキューラ岩的路上，有岩石掉下来地方的宝箱
野外	地图上西北的最角落，フロム难度和スペランカー难度出现的地方附近
野外	从ドワーナ的宿屋到西南的山崖上，要从荒野那边绕过去。
野外	荒野的路牌附近（地图左下角）
野外	上一个宝箱的正北方
野外	风之神殿的门口，使用炎之杖后看到的宝箱
野外	レジャック村的北边，移动到暗之塔区域之前
野外	ホテルウトクア的东南方向
迷宫	草原神殿，右边深处的有一个石碑的房间
迷宫	森之神殿，炸开地图右上的墙壁之后里面，有两个宝箱
迷宫	沙漠神殿，炸开地下 1 层中央的房间北侧的裂开的墙壁、在房间里
迷宫	水之神殿，B1 上部上 4 中的宝箱
迷宫	炎之神殿，1F 右上红色底板凹下去的状态下取得
迷宫	风之神殿，从 B4 有 BOSS 钥匙的房间落下的房间
小游戏	ダッシュレース（レジャック村）20 秒以内通过的奖品
小游戏	ダッシュレース（ガテルオ村）60 秒以内通过的奖品
小游戏	ブロックディフェンス（ドワーナの家）无伤通过的奖品
小游戏	ブロックディフェンス（キャンダタの宿）无伤通过的奖品
小游戏	ブロックディフェンス（フイナーの宿）无伤通过的奖品
小游戏	ブロックディフェンス（ドワーナの家）无伤通过的奖品
小游戏	ブロックディフェンス（ホテルウトクア）无伤通过的奖品
野外	小概率从ブルードラゴン身上掉落
野外	小概率从クリスタルスライム身上掉落

刷ブロック

这里推荐刷ブロック的版面是到从ホテルウトクア开始向左移动1块地图的地点、真实之镜的房间以及下面的地图。

预先准备：

要能够到这些地方，必须先将剧情进行到风之神殿，拿到ミラクルブーツ和アンカーロッド。

入手ジャイノモーソード，将长度、强度、回转、贯通升到MAX，宽度强化到10左右。建议对游戏进行设置，画面设置成カメラA可以确认是否可以深入。声音中的效果音建议调到最大，这样能够清楚听到得到ブロック的效果音。因为不能使用帐篷来回复，所以来之前需要准备好红药水。如果需要回去买东西，则可使用风之翼。

真实之镜地图

东、北、西边有水晶史莱姆、北边有蓝龙出现。

真实之镜的下面地图

在木桩渡过去的西侧有高度差的地方、东边区域（从真实之镜地图来的方向走）有水晶史莱姆出现。

具体方法

1. 从真实之镜侧进入；

2. 站在原地不动，对着左边、左边深处、前方深处攻击来判断敌人是否有出现；

3. 向右边走两步、可以确认右边的水晶史莱姆是否有出现；

4. 移动到下地图。

5. 站在原地不动可以确认左边柱子的段差上面是否出现水晶史莱姆；

6. 向右侧段差移动到上面表的3E附近进行攻击；

7. 如果能听到砍中敌人的效果音，说明右侧看不到的地方有水晶史莱姆，两次攻击打倒它，再攻击一次。入手道具；

8. 重复以上步骤。

注：在这上下两个地图中只走4步左右来确认是否出现，在极少的情况下会同时出现两只以上。水晶史莱姆和蓝龙会随机掉落100G的钱或者小さなブロック。可以根据颜色和取得道具的声音来判断得到的是钱还是小さなブロック。不小心将敌人全灭的话，回到ホテルウトクア后再过来敌人就复活了。1小时大概可以刷到5～10个。

ブロック可交换的物品

必要ブロック	道具名
5	ゴーゴンのけん
8	ぎゃくてんソード
10	むてきソード
12	マジカルソード
15	サムライソード
18	オリハルコン
20	エクスカリバー
总计需要ブロック数：88个	

注1：主武器与小さなブロック数之类的道具不能够继承，需要在一周目内全部收集。

注2：上表中从宝箱和小游戏等只能入手37个，剩下的51个只能靠杀敌来随机得到。如果有下载DLC的那个小游戏，则可以靠玩小游戏来刷。

使用道具

名字	取得地点	详细
空き瓶	レジャック村	解石像移动的谜题的房子里
	ガテルオ村	花100GOL从右上的商人那里买到
	コルネリア村	地图下方的解谜屋里（需要ワイヤーロッド）
	往风之神殿水边的洞窟中不可思议的井里丢20GOL，随机入手。	总共有4个。用来装各种药水和液体。
ローソク	从店里买到、破坏壶得到	在黑屋子里照亮自己的周围
ランプ	店里购买	完全照亮黑暗的房间
太阳石	店里购买	瞬间飞到神殿外
寝袋	店里购买	生命值全回复，并记录复活点
魔法の寝袋	店里购买	魔法值全回复，并记录复活点
テント	在フイナー的宿屋花2000GOL购买、往火山南边的河南侧的洞窟（从沙漠绕过去）里的井中扔20G随机得到	生命值和魔法值全回复，并记录复活点
风之翼	店里购买	瞬间飞到之前到过的村子或者宿屋

钥匙

名字	取得场所	备注
ふつうのカギ	迷宫内	在迷宫中打开黄色的门
あかいカギ	迷宫内入手、在ジムの小屋购买（1000GOL）	在迷宫中打开红色的门
あおいカギ	迷宫内入手、在ジムの小屋购买（1000GOL）	在迷宫中打开蓝色的门
みどりのカギ	迷宫内入手、在ジムの小屋购买（1000GOL）	在迷宫中打开绿色的门
ボスの部屋のカギ	迷宫内	打开通往BOSS房间的门
スゴイカギ	完成揭示板任务之后，在レジャック村中央的自己的揭示板入手	打开红蓝绿色的门，可以无限次使用
注：只要持有钥匙，触碰到对应的门后会自动打开。		

色彩钥匙

入手地点	颜色	备注
ジム的小屋	各种颜色	1把1000GOL
水之神殿	蓝	2把
炎之神殿	红	2把
风之神殿	绿	2把
レジャック村	任意	揭示板任务的报酬
如果拿到了すごいカギ，就可以无限打开红，蓝；绿门，不需要其他的色彩钥匙		

色彩钥匙使用地点

使用地点	颜色	入手道具
草原神殿	红×1	心之碎片
森之神殿	红×1	魔法上升
沙漠神殿	蓝×1	心之碎片
水之神殿	蓝×1	魔法上升
炎之神殿	绿×1	心之碎片
风之神殿	绿×1	魔法上升

使用地点	颜色	入手道具
暗之塔左边的洞窟	红黄蓝 ×1	需要持有ゆうしゃのたて和らいじんのたて
第二只妖精	红蓝绿 ×1	妖精スー
第三只妖精	红蓝绿 ×1	妖精アイ
总计:	红钥匙 5 把、蓝钥匙 5 把、绿钥匙 5 把	

任务道具

※ 全任务道具入手是取得月光剑的条件之一。

名称	取得地点	详细
まき	ドワーナ的家	在きこり里面拿到
温泉卵	ジムの小屋	从ニワトリ附近的女性那里拿到
温泉のもと	ジムの小屋	一进去往左边走的那个男人那里拿到
真实之镜	毒沼泽	被岩石包围的地方，在中间捡到
大きな水がめ	ガテルオ村	从右边深处的房子的主人那里拿到
大量の水	コルネリア村	持有みずがめ的情况下雨南侧河流附近的女性对话
赤いラブレター	ドットニア城入口	从门的左边那个门卫处得到
青いラブレター	レジャック村	从道具屋前的女性那里拿到
黄色いラブレター	レジャック村	从ドシの家门前的男性那里拿到
绿のラブレター	レジャック村	从宿屋附近的女性那里拿到
料理の本	レジャック村	将温泉卵交给村中央的广场周围的老人后得到
新鲜的鱼	コルネリア村	将料理の本交给水之贤者家门口的女性后得到
灼热のルビー	炎之神殿入口的左侧	调查颜色不同的岩石后入手（魔法之盾入手后与ジムの小屋内的爷爷对话后才能拿到）
天然ハーブ	レジャック村	接受理想的泡澡任务后、从ドシの家附近的女性那里拿到
ヒノキ	ドワーナの家	接受理想的泡澡任务后、在里面的きこり那里花100GOL 购买
风流な石	フイナーの宿	接受理想的泡澡任务后、从研究石头的地质学者那里拿到
御神木	迷之森林	调查地图左下区域中央的树得到
ドッグフード	フイナーの宿左侧	用真实之镜将狗变回人类，与旁边的青年对话得到
锖びた剑	フイナーの宿	从研究石头的地质学者那里拿到，交给锻造屋右边的一个人得到グラディウス
小戒指	沙漠神殿宝箱里	交给ガテルオ村的小孩后得到图鉴
色纸	ガテルオ村	与卖空瓶的商人附近的青年对话得到，有期限限定
マニャルのサイン	ガテルオ村	持有色纸的情况下与マニャル说话入手，有期限限定
白くべたつく何か	ささづかのほこら	（草原神殿西边的洞窟） 与中间的女性对话后，调查前面的地面后入手
无名の勇者の魂	ささづかのほこら	（草原神殿西边的洞窟）调查左侧的尸体入手
アメジスト	コルネリア村	说想要成为同伴的女性那里，有期限限定
黑コショウ	ガテルオ村	从卖空瓶商人旁边出现的商人处花 1000GOL 购入
光の玉	コルネリア村	将黑コショウ交给要挑战料理的女性后得到
リボン	コルネリア村	通过水之神殿后从宿屋里的女孩子处得到
悟りノート	炎之神殿	调查入口处的尸体得到。如果拿着这本笔记，与火山的转职师对话时对话内容会改变
大破坏之剑	コルネリア村	もともとのパーティ任务中与第三个人的时候对话入手，有期限限定
はやぶさの铁球	ホテルウトクア	从床附近的喜欢ゴルフ的那人处获得
はかぶさの剑	レジャック村	带着大破坏之剑与はやぶさの铁球去打造屋与右边的人对话得到，有期限限定
アイスキャンディー	ドットニア城	得到光之宝玉后，从一楼右边里面的士兵那里抢到手
うるてまの本	ガテルオ村	完成沙漠之神殿后到右边空房子里发生任务，有期限限定
凄い爆弹	火山	去炎之神殿路上的洞窟通路里捡到
アーマードコア	ささづかのほこら	通过草原之神殿前去找レジャック村宿屋里的男人对话，之后每通过一个神殿都到ささづかのほこら里与制作 3D ロボットゲーム的男人谈话。制做出来的机器人会更多。（期限限定）

其他的一般道具

红苹果	生命值回复 1	敌人掉落、店里购买
青苹果	魔法值回复 1	敌人掉落、店里购买
红药水	生命值全回复	店里购买，需要空瓶
蓝药水	魔法值全回复	店里购买，需要空瓶
圣灵药	生命值和魔法值全回复	店里购买，需要空瓶
钱	单位为 GOL	敌人会掉落 1GOL、10GOL、100GOL 的硬币
箭	箭的所持数增加	敌人掉落、店里购买
炸弹	炸弹的所持数增加	敌人掉落、店里购买
生命值 UP	生命最大值上升	击破各个神殿的 BOSS 后入手
魔法值 UP	魔法最大值上升	从宝箱里或者井里入手，部分通过任务入手
剑最大	在一定时间内剑变得巨大化	敌人掉落
心之碎片	搜集到 4 个后生命最大值上升	从宝箱里或者井里入手，部分通过任务入手

各道具、武器屋的价格一览表

※数字用 () 括起来的是武器店的价格，没有 () 的价格是道具屋的价格，テント、ゆみ、てつのたて、クレイモア、ぎんのゆびわ这些可以无限使用的道具只能购买一次。

道具名称	ガルテオ村	コルネリア村	フイナーの宿	レジャック村	ドワーナの家	ジムの小屋	ホテルウトクア	沙漠的商人
や（一支）	(3)	–	6	(1)	2	5	–	4
や（十支）	(28)	–	55	(8)	18	45	–	36
ばくだん（一个）	(8)	–	15	(5)	–	10	–	6
ばくだん（十个）	(70)	–	140	(45)	–	90	–	50
あかリンゴ	–	–	–	5	8	–	–	–
あかいくすり	120	150	350	80	100	200	–	–
あおリンゴ	–	–	–	5	8	–	–	–
あおいくすり	120	150	350	80	100	200	–	–
エリクサー	–	280	640	–	–	360	–	–
ねぶくろ	20	30	–	10	15	–	–	–
まほうのねぶくろ	–	30	–	–	–	–	–	–
ローソク	10	15	20	5	(15)	8	–	–
ランプ	30	40	50	20	(45)	–	45	–
すてきなこな	–	200	–	–	–	–	–	–
かぜのつばさ	30	50	60	–	–	50	–	–
たいようせき	30	50	60	–	–	–	–	–
テント *	–	–	2000	–	–	–	–	–
あかいカギ	–	–	–	–	–	1000	–	–
あおいカギ	–	–	–	–	–	1000	–	–
みどりのカギ	–	–	–	–	–	1000	–	–
てつのたて *	–	–	–	(100)	–	–	–	–
ゆみ *	–	–	–	(30)	–	–	–	–
クレイモア *	–	–	–	–	–	–	–	1000
ぎんのゆびわ *	–	–	–	–	–	–	–	2000

真实之镜

从ホテルウトクア使用アンカーロッド来到对岸，调查沼泽地中有大量僵尸的地图中央获得。必要的道具：アンカーロッド、ミラクルブーツ

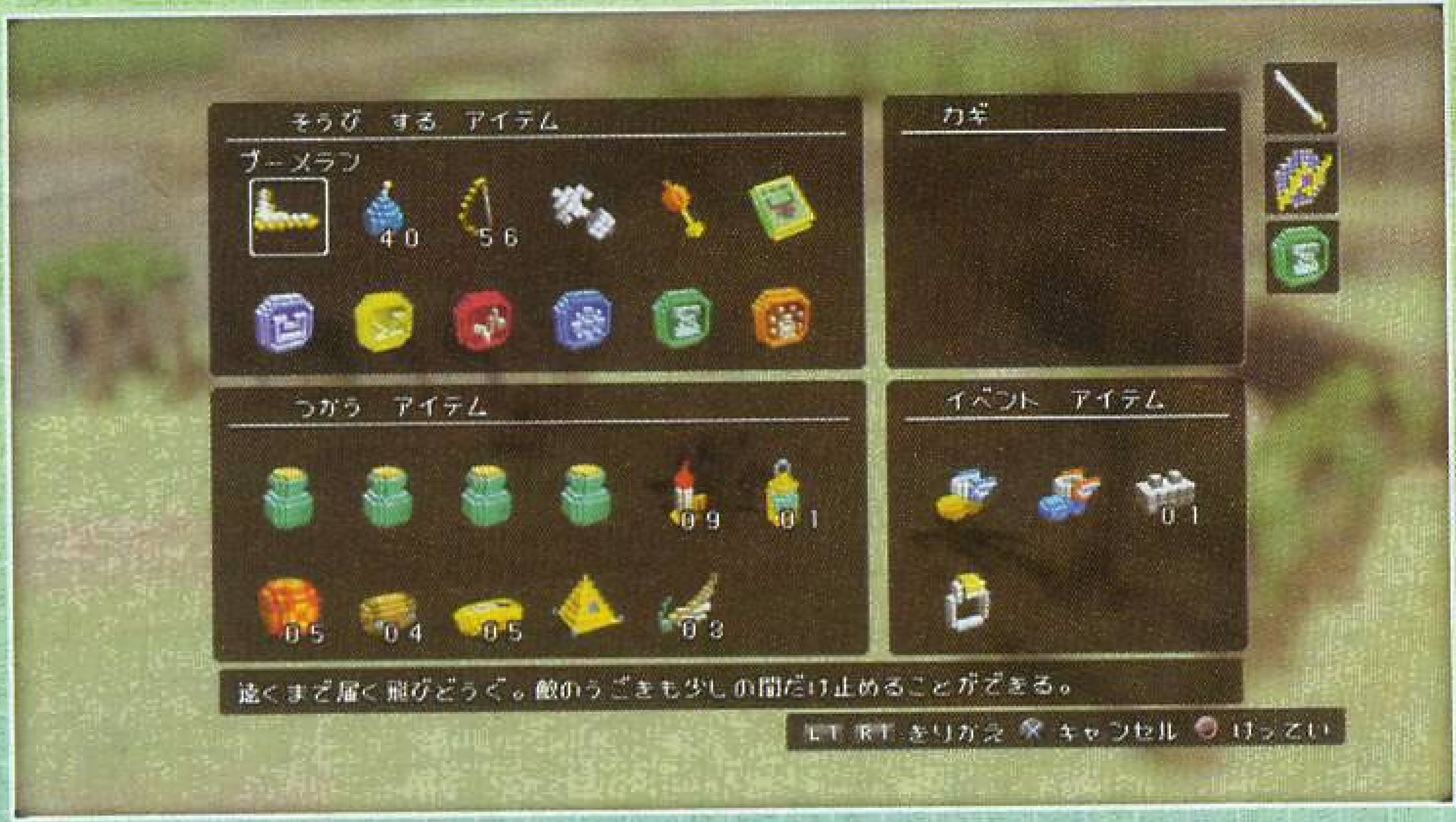
相关任务

拿到真实之镜后、与ホテルウトクア里的ドミ对话。解除了 7 个人的诅咒后，再次找到他可以得到ビームサーベル。也可以先解除 7 人身上的诅咒。7 人的所在地如下：

地点	详细
レジャック村	进村子后正上方的狗
フイナーの宿	入口旁边的狗
ガテルオ村	卖空瓶商人附近的猫
キャンダタの宿	外面的狗
ドワーナの家	里面的鸡
コルネリア村	村子南边的猫
ジムの小屋	里面的鸡
レジャック村	里面变成人类的史莱姆

关于空瓶

使用方法：在持有空瓶的情况下才可以在从道具屋购买到红药水、蓝药水和紫药水。想使用的时候按下△，在菜单中使用。不能将妖精和女神之泉的泉水装在空瓶中。



使用的注意事项

使用药水回复的时候，生命值和魔法值是徐徐回复的，因此，在喝了蓝药水和紫药水的时候，在魔法值回复到最大之前使用魔法的话，回复将会停止。

取得地点

地点	详细	可以取得的时间
レジャック村	左上的房子中的宝箱	一开始即可取得
ガテルオ村	与右上的商人对话以100GOL的价格购买	入手炸弹以后（去ガテルオ村需要炸弹）
コルネリア村	右下的房子里的宝箱（需要使用ワイヤーロッド）	ワイヤーロッド入手后
大地图西南的荒野	水边的不可思议的井里	ワイヤーロッド入手后。

全奖杯

编号	类型	奖杯名称	取得条件
01	白金	Congratulaitions!	取得以下50个奖杯
02	铜杯	モンスターをたおした!	用剑打倒敌人
03	铜杯	モンスターをしとめた!	用弓箭打倒敌人
04	铜杯	モンスターをばくはした!	用炸弹打倒敌人
05	铜杯	そろそろなれた?	游戏时间5小时
06	铜杯	みをまもつた!	防御住敌人的攻击
07	铜杯	きょうてきをたおした!	打倒ガーディン
08	铜杯	アナゴンをたおした!	无伤打倒アナゴン
09	铜杯	クイーンビーをたおした!	无伤打倒クイーンビー
10	铜杯	ギガゴーレムをたおした!	无伤打倒ギガゴーレム
11	铜杯	クラーケンをたおした!	无伤打倒クラーケン
12	铜杯	ドラゴンをたおした!	无伤打倒ドラゴン
13	铜杯	ダークナイトをたおした!	无伤打倒ダークナイト
14	铜杯	しんかんフューエルをたおした!	无伤打倒神官フューエル
15	铜杯	まおうオニキスをたおした!	无伤打倒魔王オニキス
16	铜杯	スーをみつけた!	发现スー
17	铜杯	アイをみつけた!	发现アイ
18	铜杯	まほうをとなえた!	使用シェーダー魔法
19	铜杯	いのちをだいじに!	生命值达到最大
20	铜杯	じゅもんをつかえ!	魔法值达到最大
21	铜杯	ひめがあらわれた!	公主变回原来的姿态
22	铜杯	そして、よがあけた…	与公主一起住在宿屋
23	铜杯	まだまだぼうけんはつづく!	公主不变回原来的姿态通关
24	铜杯	みんなはしあわせになつた!	公主变回原来的姿态通关
25	铜杯	モンスターをとうろくした!	添加一种敌人到图鉴上
26	铜杯	アナゴンをとうろくした!	添加アナゴン到图鉴上
27	铜杯	クイーンビーをとうろくした!	添加クイーンビー到图鉴上
28	铜杯	ギガゴーレムをとうろくした!	添加ギガゴーレム到图鉴上
29	铜杯	クラーケンをとうろくした!	添加クラーケン到图鉴上
30	铜杯	ドラゴンをとうろくした!	添加ドラゴン到图鉴上
31	铜杯	ダークナイトをとうろくした!	添加ダークナイト到图鉴上
32	铜杯	しんかんフューエルをとうろくした!	添加神官フューエル到图鉴上
33	银杯	まおうオニキスをとうろくした!	添加魔王オニキス到图鉴上
34	金杯	ずかんがかんせいした!	完成全部图鉴
35	铜杯	いにしえのけんをてにいれた!	获得古代之剑
36	铜杯	なんと　せいなるけんをてにいれた!	获得神圣之剑
37	银杯	ついにゆうしゃのけんをてにいれた!	获得勇者之剑
38	铜杯	ブロック王に　きにいられた!	收集小方块得到剑
39	金杯	けんがそろった!	取得所有的剑
40	铜杯	けんがつよくなつた!	将剑强化
41	铜杯	とてつもなく　ふとくて　ながいぞ…!	将ジャイノモーソード强化到最强
42	铜杯	祝! スペランカー10じかん!	玩スペランカー模式10小时
43	铜杯	スリーセブンがそろった!	所持金777
44	铜杯	なかまになりたそうにこっちをみている!	自己创建一个角色
45	银杯	せかいいつしゅうきねん!	去过所有的地图
46	铜杯	きねんさつえいした!	拍一张照片
47	银杯	ゆうしゃに　はいぼくはない!	不死通关
48	银杯	ついにせかいはすくわれた!	フロム难度通关
49	金杯	おめでとう! スペランカーせんせい!	スペランカー模式通关
50	铜杯	ゆうしゃのたてをてにいれた!	获得勇者之盾
51	铜杯	スペランカーをたすけた!	完成スペランカー事件

一些建议

1、ゆうしゃにはいぼくはない!

勤存档，一不小心死了就读档重来。

2、とてつもなく　ふとくて　ながいぞ…!

只要强化其中的一项能力就行了，如果打了1.20补丁的话，达成条件变成全能力强化到最大。

3、せかいいつしゅうきねん!

走遍全地图之外还需要进入过所有的洞窟才能获得奖杯。

4、そして、よがあけた…

公主复原后先不要急着回城，到宿屋睡一觉即可解锁。

5、ずかんがかんせいした!

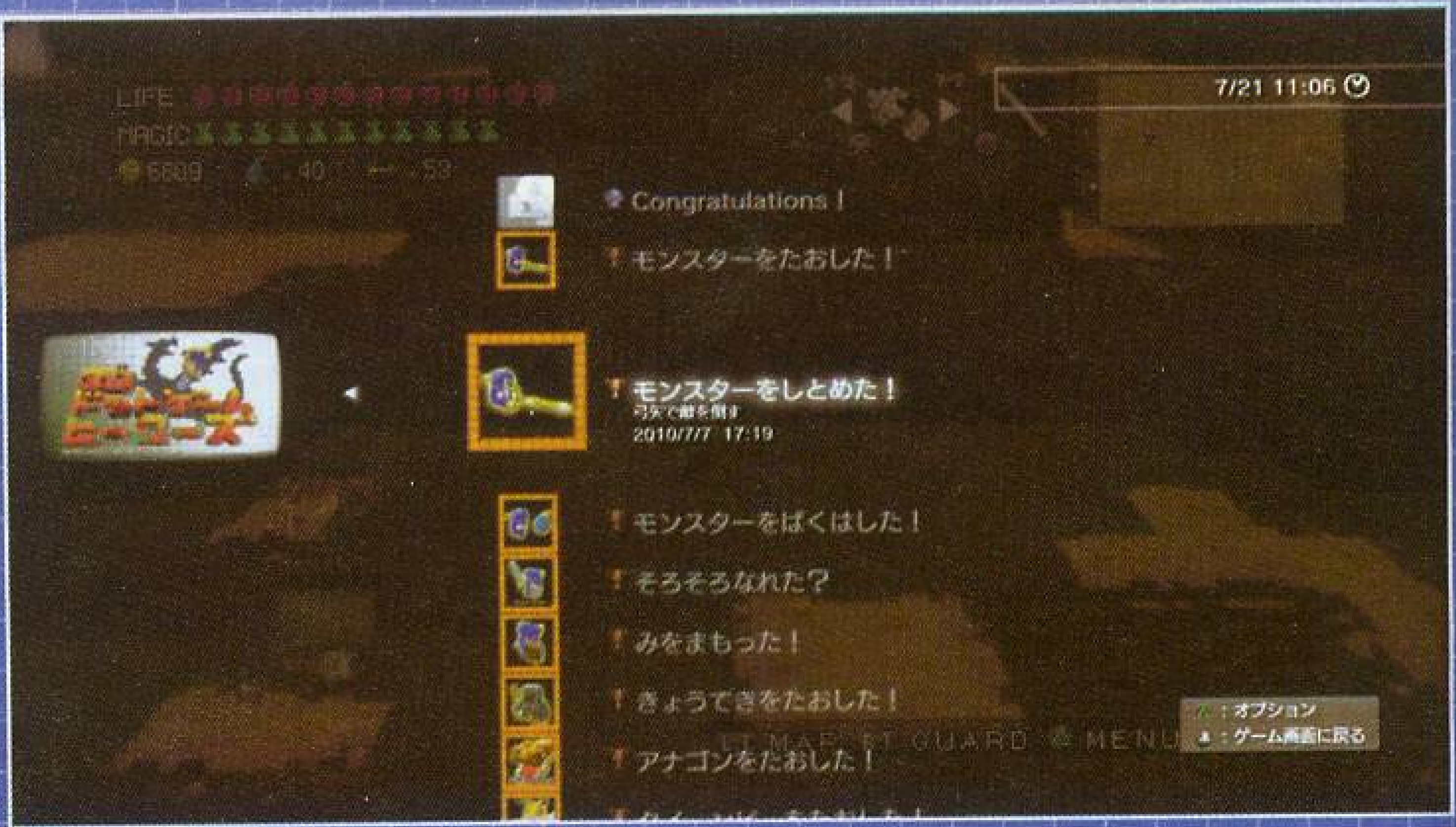
别忘了登录伪公主变身之后的图鉴。

6、けんがそろった! ~

具体参照全武器项目。

7、BOSS相关的奖杯

一次打倒BOSS之后还可以再次进行挑战，所以可以到后期将武器和盾强化了再来挑战。



家用机版《铁拳 6》已经发售了一段时间了，相信大家早已经熟悉了本作的大部分内容，火热的对战也一直在进行当中。这次借 PS3 专辑的机会，我们将来自官方的全角色战术指南奉献给大家，希望对大家的格斗家进阶之路有所裨益。由于篇幅的关系，第一次先为大家带来一半角色的进阶攻略。

编译 白菜&奈落 美编 NINA

符号说明

数字：小键盘方向
LP：左拳 RP：右拳 LK：左腿 RK：右腿
WP：双拳 WK：双腿
+：指令同时输入
☆：方向回中
~：长按
【】：快速连续输入
S：蹲状态
.：依次输入
Just：特定时间点输入

铁拳6	NBGI	格斗
PS3 Tekken6		日版
2009年10月29日	1～2人	7800日元
对应专用格斗摇杆		对应玩家年龄：12岁以上

拉斯 亚历桑德森
Lars Alexandersson

国籍 瑞典
流派 无

基本战术 活用多彩的中段技和迎击技，在防御中伺机反击

拉斯的体型虽然重量感十足，但实际动作极为轻巧，加之招式的打击距离优秀，可以说是一个非常强力的新角色。拉斯的基本战术和主轴技能：以在中近距离杀伤范围优秀的 1RP,LP 为主导，辅以破绽极小的中段技 3LP、范围惊人的 4LP、连接快速极难防御的 LP,RK 搭配使用牵制对手是基本战术思想。拉斯的问题在于以上的优秀技能往往伤害不高，因此在需要给予对手伤害的时候积极使用基本连技的起始技 6WP 是非常不错的选择。以上技能搭配使用必定会造成对手的站立防御倾向，一旦发现对手有此倾向，立即用高威力的下段技 66RK,LK 给予重创。

与对手拉开距离的时候，可以多用突进性能优秀的中段技 66WP、亦或浮空效果的 9RK 招呼对手。前者 Counter Hit 时可以继续追击，后者本身即是连技起始技，可谓回报丰厚。但是这两个技能都可以被横移动轻松躲避，在进攻中加入 4LP 来抑制对手侧移倾向十分必要。除此之外，远距离的 666RP+RK 的冲刺投技也是一种选择。

防守反击方面，躲避对方初始连技的 9LK 反而是有效的选择，此技能不但火力范围远，更可以用来伏击对手失误的挥空攻击。但有一点请切记：此技能一旦被防御破绽很大，绝对不可胡乱使用。

主要帧数表

6 RP RK 威力巨大且致使对方倒地。具有 12 帧有利时间非常值得信赖。64RP,LP 也是距离优秀的技能，命中时更是可以继续追击连续技。14 帧有利时间不必说一般反击，对于防御时把双方距离拉远的技能也可以给予有效反击。

技能指令	发生	命中时	Counter 时	防御时
LP,RK	10	+8/+1	+8/+1	+1/-12
RP,LP,RK	10	+8/+4/D	+8/+4/D	0/-7/-7
6RP,RK	12	+3/D	+3/D	-6/-12
64RP,LP	14	D/D	D/D	-12/-16
1RP,LP	15	+3/+6	+3/+6	-8/-6
6WP	15	D	D	-12
9LK	16	D	D	-21
1RK	21	+5 双方 S	D	-21 敌人 S
66 ~ RK,LK	19(21)	+5/-3	+5/-3	31 敌 S/-16
站立途中 RK	11	+5	+5	-6
站立途中 LP,RP	13	+2/+1 敌 S	+2/0	-9/-12 敌 S
站立途中 LP	15	D	D	-12

技能活用 ダイナミック·エントリ-（DE）开始的进攻

可以快速移动至前方的ダイナミック・エントリー（6LK）以及其派生技可以作为中近距离的突袭技能使用。其中比较容易使出的 LK 接 DE 中 LP。偶尔也可以搭配使用 DE 中 LP RP 使用。此技能第一发防御之后第二发可以下蹲回避，为了避免对手下蹲后组织反击，第一发如果被防御就应该迅速 3RP 进行 counter 狙击，同时使用 LP RK 来稳定地削减对手的体力。

如何在 SE 中通过 LK 来组织进攻

空中连技之后，追求继续进攻的话，崩地之后的追击由 1RP6 ~→ SE 中 LK。此技能之后与对手的距离缩短，前冲后再次接近 1RP LP 命中之后，后转受身的敌人可以在空中狙击，横转受身的敌人用中段技狙击，维持倒地状态不动的敌人可以前冲后 66 ~ LK,RK 追打。

连技表 从打击技流畅自然地转移到 SE、DE，是进阶时首先应该掌握的

编号	伤害	连技
1	65	6WP → 1RP → 1RP,LP → 64RP,LP（崩地）→ 1RP,LK
2	57	64RP,LP（崩地）6LK → SE 中 RP →｛站立 RP 前冲｝×2 → 1RP6 ~→ SE 中 LP
3	63	9LK →下蹲中 RP →站立途中 RP,LP（崩地）→前冲 3LP →前冲 1RP6 ~→ SE 中 LP
4	57	1RK (Counter) →站立途中 RP,LP（崩地）→ 1RP6 ~→ SE 中 LP
5	78	3RP (Counter) → 6LP,RP,LK2 ~→ DE 中 LP → 64RP,LP（崩地）前冲 3LP →前冲 1RP6 ~→ SE 中 LK
6	79or74	66RP6 ~ or 站立途中 LP6 ~→ SE 中 LK → 1RP,LP → 46RP,LP（崩地）前冲对空中对手 666RP+RK

①是基本连技，浮空技之后的追加注意手感即可。注意 6WP 之后从蹲下到站立的途中也可以追加 RK+前冲替换第二个技能。

②是大力推荐的反击连技。站立 RP 接前冲如果觉得困难的话，可以换为 RP → 6RP,LP6 ~→ SE 中 LP 也可成立连技。

③对于体形标准的角色，站立途中 RP → 64RP,LP 可以提高伤害。崩地后 3LP 后接续的前冲有难度，秘诀是前冲的输入时间要长。

第④套连技需要所有技能快速输入。

第⑤套连技的 DE（6LP,RP,LK2 ~）的输入是难点，要点是 9RK 命中后下一打点要低。这套连续技的伤害比较客观。

⑥最后 666RP+RK 需要瞄准对手双脚崩地的最高点。

墙壁连技和下段裁连技解说

搬运	浮空→前冲 LPX4 →前冲 1RP,LK
崩地消费前	对手碰壁中 6LK → DE 中 LP+RP（崩地）3LP → 1RP,LP → 6LP+RK
崩地消费后	对手碰壁倒地瞬间 1RP,LP → 6LP+RK
下段裁（伤害 39）	6LK → DE 中 RP → 1RPLP → 6RP,LP6 ~→ SE 中 LP

这两种连技无疑能给对手打来巨大的心理压力和士气上的打击。拉斯墙壁连技的搬运过程不难，尽可能多地使用空中连技之后 1RP,LK 可以将对手吹飞。不使用崩地时将对手搬运至版边时 6LK 接近 DE 中 LP+RP 是对手崩地进入墙壁连技。对手倒地状态出现的瞬间 1RP,LP 之后接 6LP+RK 是非常好的选择。

下段裁成功之后，迅速 6LK → DE 中 RP 是应该养成的习惯。如果有自信想追求更高伤害的话，DE 中 RP 后，再前冲两次 RP → LP →前冲→ 666RP RK 可谓爽快。

杰克 -6
Jack-6

国籍 不明
流派 蛮力

基本战术 以远距离兼高性能的浮空技将对手牵制在攻击范围外

杰克 -6 的攻击距离长，牵制能力优秀，还拥有许多好用的浮空始动技。基本战术是在中距离反复先置发生快的 RP 以及高判定空连始动技 3RP，将对手的行动彻底钳制住。但是这两招会被对手的右横移动闪避掉，所以也要混入 WP 与 66LP。

远距离就使用蹲状态 3LP，RP，LP，命中可以带入高伤害连技，回报非常大。保持低身位的长距离下段 4123LP 也可以用，托大量中段技的福对手也不太可能在极短时间内反应过来。但是被防的破绽非常大，注意不要被先读到出招的时机。

近距离多使用 1LP 和蹲状态 1LP 两个下段技来磨血。命中有利，之后衔接站立途中 RK 不必担心被抢断。不过对对手的横移动和疾退无效，有时也得注意看情况再出。被磨得不耐烦的对手准备还击的时候，引诱招式挥空并用 3RP 还击。

被对手压制的时候推荐用 2RP，LP 进行插动。距离与发生速度都很优秀，第二段是下段这一点也难以被对应。被压制在墙边时用 LP+LK，即使被解投也会交换位置，可以反过来将对手压制在墙边。

主要帧数表

6RP 是杰克的最快招式，10 帧有利的情况下可以用作确反。3RP、6WP 同样是 15 帧发生，不过后者的距离长一点，适合用来确反防御后被推远的招式。站立途中 LP 是从蹲状态出的浮空技。

技能指令	发生	命中时	Counter 时	防御时
6RP	10	+5	D	−12
RP，LP，RP	11	+9/+2/D	+9/+2/D	+1/−1/−12
站立途中 RK	11	+5	+5	−6
1LP，LP，LP，RP	12	+2/+2/+2/D	+2/+2/+2/D	−12/−12/−12/−14
蹲状态 1LP，LP，LP，RP	12	+9/+9/+9/D	+9/+9/+9/D	−2/−2/−4/−15
3WK	13	D	D	−22
3RP，LP，RP，6LP	15	D/+5/+3/D	D/+5/+3/D	−14/−6/−8/−10
6WP	15	D	D	−19
站立途中 LP	16	D	D	−12
66RP	18	D	D	−16
1RP	22	D	D	−23 敌 S
4123LP	23	D	D	−38 敌 S

技能活用 熟练掌握墙边压制

杰克的浮空技性能好，空中连技搬运能力强是他的优势。将对手逼迫至墙边后，就是一口气打掉对手大量体力的机会。用下面提到的空连将对手运到墙边，对手受身起来就以蹲状态 1LP 为主进行压制。命中后可以选择用站立途中 LK，RP 的中段再度打上墙，也可以继续蹲状态 1LP 进行二择。

除了蹲状态 1LP 以外，中段的 4RP 也是不错的选择。命中后对手倒地，被防也有利，可以继续进攻。距离稍远的状况下可以用发生快的 6WP 打上墙接墙连。被防虽然会有破绽，但因为距离远不会遭到确反。

丰富 66LP 命中后的攻击方式

66LP 命中虽然可以追加 1LP 或是 1RP，但是对手原地起身时将会减低伤害。这个时候再次输入 66LP，无论对手是原地起身还是后转受身都会被再次命中而诱发崩地，接着就可以带入大伤害的空中连技了。

连技表 低难度高伤害就是卖点。66LP 要练习到随时能出

编号	伤害	连技
1	63	3RP → 6LP，RP → 4RK，RK（崩地）→前冲 4LK，RP，RP
2	73	站立途中 LP → RP → 8WP → 4RK，RK（崩地）→前冲 4LK，RP，RP
3	94	蹲状态 3LP，RP，LP → 4LK，RP → 66LP（崩地）→前冲 6RK → 3WK
4	77	66RP → 8WP → RP → 66LP（崩地）→前冲 3LP，RP，LP，RP
5	105	2WP →前冲 8WP → RP →前冲 4RK，RK（崩地）→站立途中 WP，WP，WP
6	88	33RP+RK →前冲（到对手身后）6RK → 66LP（崩地）→前冲 6RK → 4LK，RP，RP

①是基础连技，几乎所有的浮空都可以这样追加。另外还有一套难度比较高的：3RP → RP → 66LP（崩地）→前冲 6RK → 4LK，RP，RP，可以提升一点伤害。

②是由蹲状态始动的连技。在 RP 后面接 8WP 时，不要松开 RP 会容易出一点。

③在蹲防对手的招式后用来反击不错，如果离墙边比较近的话，可以

在 4LK，RP 后再接一次 4LK，RP，RP 上墙，然后再崩地打墙连能大幅提高伤害。

④里的 8WP 可以用 9 ~ RK 代替，威力不会变化，可以选择自己喜欢的方式来打。

⑤里崩地后的站立途中 WP，WP，WP，最后一段延迟出可以提高伤害。虽然难度很高，不过可以打出超过半血的伤害所以有挑战的价值。

⑥的难点在于投后冲到对手的背后去。RK 按得太早会变成转身 RK。如果指令输入失败变成了 3RP+RK，可以接 66LP（崩地）→前冲 4LK，RP，RP。

墙壁连技和下段裁连技解说

搬运	浮空→｛前冲 RP｝× 3 →前冲 4LK，RP，RP
崩地消费前	（对手中撞墙）66LP（崩地）→ 6RK → 1LP，LP，LP
崩地消费后	（对手从墙上落地瞬间）1LP，LP，LP
下段裁 伤害 47	6RK → 6LP，RP → 4LK，RP，RP

连技收尾的时候用 4LK，RP，RP 可以吹飞对手便于运墙。前冲 RP 的要诀在于前冲后方向一定要回中再出 RP。崩地未消费上墙就直接用 66LP 崩地，之后接 6RK → 1LP，LP，LPor3WK 追击。虽然 3WK 威力最高，但面对晓雨等小体型角色时无法命中。崩地消费后对手在近墙边的地点，可以换成 66WP，WP 来提高伤害，不过这种接法也无法命中小体型角色。这个时候还是选择 1LP，LP，LP 之后打起攻为好。

下段裁之后的连技低难度高伤害，建议多多使用。

阿丽莎
Alisa Bosconovitch

国籍 俄罗斯
流派 无

基本战术 保持中距离战斗

拥有大量长距离招式的阿丽莎最擅长的是中距离战，在对手的攻击范围外慎重地削减对手的体力。对局开始的距离上能用的招中，1LK 拥有拔群的性能。通常命中时双方平帧，之后连携站立途中 RK 是基本套路，然后适当地混入疾退，待对手出招挥空后以 6WP 或是 4WK 之类的招反击。对手采取蹲防或是横移动则以 666LK，RK 或是 4LK 来狙击，前者是高威力的中段技，后者则是拥有高追向性能的招式。这些攻击方式不仅风险小，被防住也仅仅是不利，不会被确反。

防住对手的攻击，或是对手防住 666RP 的时候，就会以阿丽莎有利的状况进入接近战。阿丽莎的横移动与疾退的性能比起其他角色来出类拔萃，因此在接近战中不用勉强与对手正面硬拼，而应该多多采取回避行动，待对手挥空以后进行确定反击。

由己方发起攻势的情况下，除了 4LK 或 1LK 之类偏向于牵制的中下段小招外，也要有意图地使用各种投技与 1RK 之类高伤害的站防破坏技，以及在有利的状况下狙击 Counter Hit 的 3RP。由对方发起攻势的情况下，除去疾退与横移动的对应外，以拥有跳属性的 9RK，RK 来插动也是值得信赖的方式之一。

主要帧数表

发生 10 ～ 14 帧的招式中有很多高伤技，用于确反再合适不过。下段攻击的风险小可以说是特征之一。可以进入 Destroy Form 构的招式不管是否入构帧数大都不会有变化。

技能指令	发生	命中时	Counter 时	防御时
LP，LP	10	+8/+9	+8/+9	+1/−3
RK	13	D	D	−4
6WP	14	+7	+7	−12
9RK，RK	15	D/D	D/D	−15/−12 敌 S
3RP	16	D	D	−9
1LK	17	+0 自 S	+7 自 S	−11 双方 S
4WK，WK	19	D/D	D/D	−17/−2 敌 S
4LK	20	D/D	D/D	−12
666RP	13 (16)	D	D	+4
666LK，RK	18 (21)	+3/D	+3/D	−12/−7
站立途中 RP	17	D	D	−13
蹲状态 3WP	23	+5	+5	−21 敌 S

技能活用 熟练使用电锯

墙壁连技以 LK，RP 收尾后，是进入 Destroy Form 构(DF)进行强力起攻的机会。对于受身的对手用 DF 中 LP 对应，还可同时应用在择中段与防插动上。另外在中段技中还推荐虽然发生速度慢，但被防后有利，命中后还能追加连技的 6WP。

对于保持躺地状态或是站防的对手，可以用 DF 中 2LP 或是 DF 中 2RP 来磨血。DF 中 2LP 命中与 DF 中 6WP 被防时都会有少许优势，此时面对对手的 LP 之类招式就以自身低身位的 DF 中 RP 来回避反击；对手选择横移动闪避就用 DF 中 WP 来封锁。将对手的行动限制到这种程度的话，大部分对手会开始插动，这个时候就防御后打确反吧。

由蹲状态发起的进攻

以 1LK 或 4LP 作为攻击起点的阿丽莎经常会进入蹲状态。蹲状态可以出的招虽然没有多少，不过可以朝画面里方向移动一瞬强制站起后出站立状态的招式。使用这个方法的话，可以做到 1LK → 1LK 这样的连携。另外指令中带有 66 这类方向的招式也可以由蹲状态直接发出。

连技表 看清轴的偏移

编号	伤害	连技
1	57	9RK，RK（崩地）→ 6RP → 6LP，LP → 2RK，WP
2	72	3RP → 4LP →站立途中 LP，RP → 6LP → 4RK，LK（崩地）→ 66RP，LK
3	67	4WK → 6RP → 6LP，RP → 4RK，LK（崩地）→ 666LK，RK
4	75	站立途中 RP，WK，LK →站立途中 RK → 4RP，LP（崩地）→ 66RP，LK
5	72	DF 中 6WP → DF 中 9WP，WP（DF 解除，崩地）→ 66LK，RK，RK
6	90	6WK，RK →左横移动后蹲下→站立途中 WP（最大蓄力）→站立途中 LP，RP → 6LP → 4RK，LK（崩地）→ 66RP，LK

阿丽莎的主要崩地技 4RK，LK 对于轴偏移判定很弱。浮空打了几下后发现轴大幅偏移后，首先就要认定 4RK，LK 打不到。这个时候要么换成 4RP，LP 来崩地，要么就放弃崩地果断用 2RK，WP 收尾。

①只要最速输入就能简单地接上。当中的 6LP，LP 换成 6LP 的话，只要不是轴偏移得太夸张，任何角色都能安定接续。

②也是最速就能接上。崩地之后的 66RP，LK 尽量多跑一段距离再出。

类似③这样以 666LK，RK 收尾之后，对于接下来的起攻很有利。指令虽然有一定难度，不过稍微慢一点也能接上。

④里站立途中 RP 衍生 WK，LK 的时间点是关键，要狙击对手将要落地的瞬间。

⑤里 DF 中 9WP，WP（DF 解除）→ 66LK，RK，RK 这个操作比较复杂需要多加练习。另外这个连技对于躺在地上的对手用 DF 中 9WP 直接命中也能成立。

⑥的站立途中 WP 后全部最速输入就能成立，伤害高达 50% 体力。

墙壁连技和下段裁连技解说

搬运	浮空→ 4LP →站立途中 LP，RP → 6LP →前冲 1RP，RP
崩地消费前	9RK，RK（崩地）→ RP，LK，LK
崩地消费后	6LP，LP → 6WP
下段裁（伤害 38）	右横移动→ 4LP →站立途中 LP，RP → 2RK，WP

1RP，RP 的第二段命中空中的对手时会引发纵回转，容易打成高位置上墙。作为崩地消费连技的收尾也非常优秀。表中介绍的两种墙连不管哪种的最后一击都是命中倒地的对手，在伤害补正方面很有优势。另外还有以 LK，RP 展开的电锯起攻，不管是否已经消费崩地都极力推荐。还有 66LK，RK，RK 伤害较高，也同样可以进入 DF 构打电锯起攻，有机会的话可以用这招来代替 LK，RP。

下段裁后的连技可以多加一个 6LP，伤害会提升到 40，不过难度也会有所提高。

冯威

Feng Wei

国籍 中国
流派 中国拳法

基本战术 擅用无比强力的招式将毫无破绽

冯威的上中下段都有性能极其优异的招式，只要用好这些招，不管陷入何种状况都不会困扰。近距离立回时以快速发生的 LP 始动衍生技以及中段的 4RK 为主轴，看准空隙以 2RP 或 1LK 磨血。对手为了防备这些招而蹲下时，就使用即使被防也是低风险高回报的 3RP,RP 或是命中后能接入空连的中段 3LK 来进攻。

中距离就使用 236 与 23 ☆的步伐迷惑对手，236LP 与 236RP 可以形成二择。但是为了不让攻击显得单调，也要适当加入 23 ☆衍生的站立途中 LP,RP。

远距离时的 6RK4 ～作为先置技使用非常强力。由于能进入背向状态，空隙非常小，通常命中也能带入连技，另外攻击距离也很长。用这招阻止对方的攻势后就可以用 66RP 或是 1LP,RP 等等招式单方面地进攻了。

而且冯威在被对手压制时的反制手段也很多。作为代表性的招式就是返技的 4LP+LKor4RP+RK 以及发生速度快判定强的 4LP。再者回避招式也丰富多彩，有回避上段并能带入连技的 1RK，跳属性带入连技的 9RK，一边横移动一边出招的 9RP 等等。

主要帧数表

LP,RP,RP 作为 10 帧确反拥有相当大的威力。命中确认也很简单，建议不要放过每个机会。站立途中 LK 发生 15 帧，而且拥有相当长的攻击距离。即使不是确反，在立回中突然使出也相当强力。

技能指令	发生	命中时	Counter 时	防御时
LP,RP,RP	10	+8/+8/+0	+8/+8/+0	+1/+0/−14
4RK	12	+2	+2	−9
4WP	13	D	D	−25
1LK	16	+4 ～ 5	+4 ～ 5	−14 ～ 15
1LP,RP	16	+0/+7	+0/D	−10/−11
2RP	20	+0	+0	−11
236LP	22	+3	D	−13
236WP	16	+9	D	+4
站立途中 LK	15	D	D	−12
6WK,RK	20	+5	D	−13
6WK,RP	15	D	D	−13
6LK,RK	21	+6/D	+6/D	−6/−16

技能活用 理解架构的性质与背向状态的招式

冯威在丰富多彩的通常技以外，还有两个架构。构中的招式使用熟练的话全都是非常强力的，一定要正确理解它们的性质。

6WK 或是 236WK 在进入构中时会自动前进，并拥有自动化解上中段攻击 2 发的特性。在这个构中可以使出 6WK,RP 与 6WK,RK 的二择。

4WK 是一边后撤一边进入架构，可以回避对手的进攻后以构中招式还击。在这个构中能以 4WK,LK 和 4WK,LP 形成二择。另外，选择不出招而输入 4 的话可以防住对手除下段外的所有攻击，不过总之还是出招的方法也是很有效的。

另外，4【LK,RK】是进入背向状态的招式。与上面提到的两个构不同的是，背向状态是对对手的攻击毫无防备的，不过伴随高风险的则是背向中 2LK、背向中 LP+RKor 背向中 RP+LK、背向中 WP、背向中 RP,RP 以及蹲转身后站立途中 LK 等等另外两个构所无法企及的二择的破坏力。用大胆的背向状态击破对手吧。

墙边的凌厉攻势

将对手逼入墙边后，横移动中 RK 将发挥强力的站防崩坏效果。与此构成二择的中段有横移动中 WP 以及可以进行命中确认的 2WP,LP,RP。中段与下段不管中了哪个都会被带入墙壁连技，在对手看来是相当的威胁。不要惧怕风险，大胆地进攻吧。

连技表 要伤害还是要起攻

编号	伤害	连技
1	57	9RK → 3LP×2 → 6RK,LK（崩地）→ 6LK,RK
2	85	6LK,RK → 3LP → LP → 6RK,LK（崩地）→ 66RK,LK → 4WP
3	73	站立途中 LK → 3LP×2 → LP → 6RK,LK（崩地）→ 66LK → 1LK
4	51	6RK4 ～→转身→【RP,LP】（崩地）→ 6LK,RK → 2RK,WP
5	50	背向中 2LK →站立途中 RK → 2RK,WP
6	40	4LP（Counter）→前冲 4WP

①是便于起攻的连技。6LK,RK 收尾后一般来说都接一个【RK,LK】，对后滚受身，横转以及不动的对手确定命中，即使横转受身也能继续进行攻势。当对手不选择后滚受身后，就可以用 6WK 前进入构进行二择。

②是由 6LK,RK 始动的连技。崩地后的 66RK,LK 稍微延迟一下出就能接上 4WP。

③是兼顾伤害与起攻的连技。66LK 后的 1LK 是确定命中，也可以追加高伤害的对倒地用 2WK 来迫使对手起身并用中段加以高伤害的二择。

④是简单易接的高伤安定连技。

⑤的难度有点高，把站立途中 RK 换成 66RP 可以提高伤害。另外面对大体型角色，近距离背向中 2LK 命中时，可以接蹲状态 RP →站立途中 LP → 1WP 来使其崩地。

⑥是插动的时候使用频率极高的 4LP 摸到 Counter 时的连技。重点在于前冲的时机。

墙壁连技和下段裁连技解说

类别	伤害	连技
搬运		站立途中 LK → 3LP×2 → LP×2 → 236WP → 6LK,RK
崩地消费前		6RK,LK（崩地）→ 6RP,LP,RP
崩地消费后		4RP,LK,RK,RP
下段裁	34	3LP×2 → LP×3 → 6LK,RK

搬运对手的时候，无论是否崩地，收尾都用 6LK,RK。能够将对手大幅度吹飞的同时伤害也很高。上墙时还没崩地的话就用 6RK,LK（崩地）→ 6RP,LP,RP 这套安定墙连。对自己的节奏感有自信的人，最后的 RP 可以待对手完全躺地后攻击以提高伤害。另外，墙连以 4RP,LK,RK,RP 收尾的时候，向右横移动避开对手的起身踢并施以二择是很有效率的攻击方式。

下段裁后的连技重视起攻。按照连技①的套路进行起攻吧。

风间飞鸟
Asuka Kazama

国籍 日本
流派 风间流古武术

基本战术 低风险二择磨掉对手的体力

飞鸟拥有丰富的小中段与小下段，擅长一点点磨掉对手的体力。相对的，由于缺少强力的确反技，因此要注意把握高性能插动技的使用时机，在对手出招前就截断他的招式。

中远距离的位置利用先置空隙很小的 RK 与 3RP 来抑制对手的进攻。RK 是上段攻击会被蹲姿回避掉，不过 Counter Hit 后可以追加前冲 LP+RK，RP（1、3 段命中）→ RP，LP，WP（崩地）。对手出招打空后，以发生速度和距离都非常优秀 6RP 来进行反击。

用以上战术将对手的进攻抑制之后，就是进行小二择磨血接近战的机会。接近时拥有跳属性的中段突进技 9LK、上段追向被防后 3 帧有利的 6RK 与小空隙的 1LK 都非常好用。另外距离上非常优秀，Counter Hit 后能够追加 6RP 的站立途中 WP 也可以多用。站立途中 WP 按 2 ~ 可以取消攻击动作，作为假动作接近手段也很不错。

进入接近战后，以 LP 为起始的中段衍生技 LP，LP、下段衍生技 LP，LK 或是 LP，RK 等小二择都非常实用，一般磨血的同时一边纠缠对手。重视伤害的话，推荐使用不会遭到确反的中段连技始动技 WP、命中后可以进行追加的【LK，RK】以及便于起攻的投技 4WP 来进行进攻。

主要帧数表

10 帧发生的招式只有 LP，因此建议直接出完 LP，LP 或 LP，LK 进行二择。另外虽然没有记载在下表中，不过被防后 19 帧不利的确反可以用站立途中 LK 来进行确反，命中后以 RP，LP，WP（崩地）→ 4RP，RK，LK 来追击。

技能指令	发生	命中时	Counter 时	防御时
LP，LK	10	+9/+1	+9/+1	−2/−10 敌 S
RK	11	+7	D	−4
RP，LK	13	+0/D	+0/D	−11/−17
3RP	15	D	D	−6
WP	16	D	D	−8 ~ −9
6RP	17	D	D	−20
站立途中 RK	11	+8	+8	−3
站立途中 RP，LP	14	+9/+6	+9/+6	−7/−5
站立途中 LP，RK	15	+4/D	+4/D	−7/−12
9RK	20	D	D	−10
2WP	20	D	D	−18 敌 S
【LK，RK】	24（25）	D	D	−18 双方 S

技能活用 擅用高性能的插动技

由于飞鸟无法进行低帧数的强力确反，因此需要使用插动大招来进行反击。比较推荐的是以下 6 招。有保持蹲状态的攻击也有保持横移动属性的攻击，根据状况选择使用吧。

RP，LK	7 ~ 15 帧之间能够裁掉上段的拳，被防为平帧。命中的情况下距离够近的话可以追击 LP+RK → RP，LP，WP。推荐在自己 3 帧不利的时候使用。
1RP	3 ~ 20 帧一直保持蹲状态的浮空技，不过攻击判定出现前蹲状态会消失，因此最好用在对应单发技上。命中后追击 1LP → LP+RK → RP，LP，WP（崩地）→ 3 方向蹲下→站立途中 LP，RK。
2WK	发生 14 帧，从第 5 帧开始持有跳属性，第一段命中后第二段无法蹲下，可以说完全没有风险。除了对应对手的下段技以外，用来击破对手的插动招也很好用。
4LK	发生 16 帧的跳属性技。本身硬直比较大，但即使挥空也会后退，另外还有衍生技进行弥补因此不容易受到反击。攻击判定持续时间长，可以运用于各种距离。
蹲状态 3RP	发生 16 帧的下段技。动作全程保持蹲状态，Counter Hit 后可以追加站立途中 LP，RK 或是 8 ☆ 3RP。最好迎合对手的上段连携使用。
横移动中 RP	由于是顺着横移动的方向一边移动一边攻击，因此很容易回避掉对手的招式。距离越近回避性能越强。

由跑动开始的起攻

浮空连之后诱发崩地，然后以站立途中 LP，RK 将对手吹飞。这个时候朝着对手跑动，以无敌的冲撞与下段滑铲（跑动中 RK）进行二择。防御不能的前者虽然能以横移动闪避掉，但是会被后者击中。

连技表 记住构成方式简单的连技吧

No.	伤害	连技
1	70or78	3RPor6RP → 4RP，LP，LK →前冲 RP，LP，WP（崩地）→ 3 方向蹲下→站立途中 LP，RK
2	75	WP → 1RK，LK → RP，LP，WP（崩地）→前冲 4RK，RP
3	65	4LK，RK，LK → 2RP（崩地）→前冲 3LP → RP，LK
4	56	【LK，RK】→站立途中 RK →前冲 LP+RK → 1RK，LK
5	63	6RK →前冲 LP+RK → 4RK，RP（崩地）→ 3 方向蹲下→站立途中 LP，RK
6	67	蹲状态中 323WP → 9 ~ RK → LP+RK → RP，LP，WP（崩地）→前冲 1RK，LK

①也可以以 2WK 来始动。4RP，LP，LK 后的前冲距离调整是难点，追求安定的话可以改用 3LP → RP，LP → RP，LP，WP（崩地）。崩地后按 3 方向，在向前蹲下后再出站立途中 LP，RK。另外，9RK 后可简单追击 RP，LP → RP，LP，WP（崩地）。

②的难点在于 WP 命中后稍微前进一点。难度过高可以换成蹲下→站立途中 RK → RP，LP → RP，LP，WP（崩地）。之后的 4RK，RP 收尾后，可以以 1LK 和 WK 进行二择。对方后滚的话就以前冲 2RP 来对应。

③的起手技命中的话可以无视距离进行追加，近距离命中的话可以换成 4LK，RK → LP+RK → RP，LP，WP（崩地）来增加伤害。

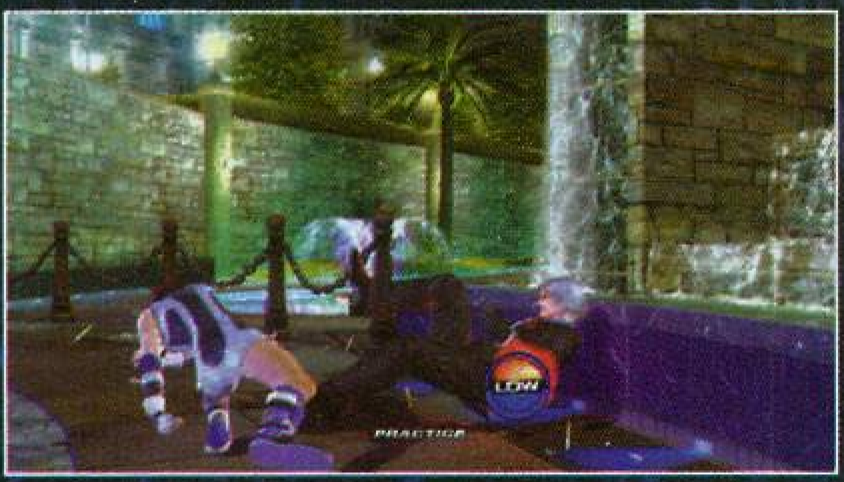
第④套连技面对小体型对手时，【LK，RK】最远端击中后改为追加 8 ☆ 6RP。

⑤是 6RK 近距离命中后的追击。远距离命中时改为 1RK，LK。

⑥的要点在于投后拉住 9 方向大跳，在顶端附近时输入 RK。收尾的 1RK，LK 会将对手打出高吹飞，容易进行墙连的追加。

墙壁连技和下段裁连技解说

搬运		浮空→ LP+RK → LP → 4RP，RK，LK
崩地消费前		4RK，RP（崩地）→ 4RP，LP，RK
崩地消费后		4RP，LP，2RK
下段裁	伤害 37	9LK → RP，LP → RP，LP，WP



飞鸟的 LP 单发空隙太大，连续多次使用 LP 进行搬运的难度太高。用表中记载的连技虽然能够进行不消费崩地的搬运，但如果要追求搬运距离还是应该以正常连技崩地后用 1RK，LK 进行吹飞。崩地消费前的墙壁连技只要全部最速输入就可以，非常简单。崩地消费后 4RP，LP，2RK 的第三段需要若干延迟输入，能对躺在地上的对手造成伤害提升。另外在近墙位置诱发的中撞墙会难以追加 4RP，此时切换为 LP+RK，RP，2RK。

下段裁后的连技全部最速输入就能接上，不过对比其他角色威力稍小一点。

李超狼 Lee Chaolan

国籍 日本
流派 武术

基本战术 以锐利而优雅的破招攻击狙击对手

以绵密的连携与小空隙的下段纠缠对手，再配合对手的反击以强力的上段技狙击 Counter Hit，就是李超狼的作战方式。

接近战中 Counter Hit 时输出大伤害的 10 帧发生技 RP,RP,LK 与 11 帧发生技 RK，会给对手带来极大的压力。让对手随时忌惮这两招，同时以下段技慢慢磨血。快速的下段技 1LK，命中后我方先行动，会让对方产生对 RP 和 RK 的警戒，从而可以进行连发，算是优秀的下段磨血技。对手如果此时想用 2LP 之类的带有蹲状态属性的快速招式打断的话，就毫不犹豫地用 9RK 带入空中连技吧。

中距离战中，先置判定极强的 3RP 与 4RK 可以牵制对手的行动，另外可以引诱中距离攻击距离外蹲防的对手进攻，当对手挥空后以攻击距离长的站立途中 RP,LK 进行反击。如果对手仍然不轻举妄动，可以用蹲状态 323 ~ LK 进行突击，也可以以突进性能优秀的中段浮空技 Mist Step 中 LK,RK 发动攻势。

Mist Step 中 LK,RK 的第二段有很强的追向性能，也可以作为横移动对策使用。对于坚持站防的对手，可以混入投技或是 Mist Step 中 4 ☆ RK 来使其动摇。特别是对于中了 1LK 以后用疾退想要来开距离的对手很有效。

主要帧数表

蹲防住对手的招式后，在防御硬直中输入 9RK 就可以在蹲状态中出浮空技。只要有 15 帧以上的硬直就能形成确定浮空反击。

技能指令	发生	命中时	Counter 时	防御时
LP,RP,RK	10	+8/+5/−1	+8/+5/D	+1/−1/−12
6RK,LK	11	+4/+6 敌 S	+4/D	−7/−5
6RP,LP	14	+2/D	+2/D	−9/−12
9RK	15	D	D	−12
2LK,RK	16	+0	D	−15
1LK	20	+2	+2	−12
21RK	22	D	D	−19
站立途中 LK,LK,2LK,LK	10	−10/−8 敌 S/−8	−10/−8 敌 S/−8	−20/−19/−19
站立途中 RK	11	+5	+5	−6
站立途中 RP,LK	14	+3/D	+3/D	−8/−14
Mist Step 中 LK,RK	15	D/D	D/D	−12 ~ −13
Hit Man Style 中 RK	24	D	D	−21

技能活用 Mist Step 的运用方法

Mist Step 中也可以如常使出 RP,RP,LK 或是 RK，从招式中入这个步伐的空隙也很小，因此可以使用在接近战中。特别是 4RP6 ☆进入 Mist Step 被防御时只有 1 帧不利，是用 RP,RP,LK 或 RK 狙击 Counter Hit 的绝好机会。只是会被 10 帧发生的招式打断，所以要记住这种情况下的对应方法。利用 LP 或 RP 来延展 Mist Step 后的攻击方式，偶尔再出一个 3RP 摸奖。对方用 2LP 之类的蹲状态招式来阻止的话，就用 9RK 吃掉。对于用横移动来对应的对手，推荐用 WP 或是 Mist Step 中 4 ☆ RK 来狙击。

用 Hit Man Style 进攻的方法

近距离推荐用带有蹲状态属性的 2LK,RK。命中入构后发生速度优秀且能作为横移动对策的 Hit Man Style 中 LP,RK 是首选。对于 2LP 可以拉 3 方向取消构下蹲后裁掉。对于快速发生的 LP,RP 可以用横移动回避后以 Hit Man Style 中 RP 进行反击。

连技表 熟练掌握连续 4RP6 ☆的操作

编号	伤害	连技
1	82 (76)	3RP → RK,8LK →前冲 ¦4RP6 ☆ ¦×3 → 6RK,LK（崩地）→前冲 4RK → 2LK
2	67	9RK → ¦4LP,Just【LP,6 ☆】→ RP¦×2 → 4LP,Just【LP,6 ☆】→ 6RK,LK（崩地）→前冲 6RP,LP
3	75	Mist Step 中 LK,RK → RP → 4RP6 ☆ ×2 → 6RK,LK（崩地）→前冲 3LK,RP,LK
4	65	RK（Counter）→前冲 6RK,LK（崩地）→前冲 3LP → 4RP6 ☆→ 3LK,RP,LK
5	77	WP（Counter）→前冲 3RK → 6RK,LK（崩地）→前冲 4RP6 ☆→ 3LK,RP,LK
6	94 (88)	21RK →右横移动→ 9 ~ RK → 2RP → 4RP6 ☆ ×3 → 6RK,LK（崩地）→前冲 4RK → 2LK

①是几乎对应所有浮空连技始动技的高伤连法。虽然操作非常困难，但连续 4RP6 ☆的部分可以应用在所有空中连技中，一定要熟练掌握。2LK 收尾的部分换成 2RK,RK,LK,LK 可以浮空直接站起的对手，之后接前冲 3LP → 4RP6 ☆→ 6RK,LK。

②是运用 4LP,LP 第二段 Just 输入后提高伤害的空中连技。

③里最后的 3LK,RP,LK 一定要前冲到与对手贴住的距离再出。

④在前冲中出 6RK,LK 的诀窍在于前冲中同时输入 6 与 RK。可以用 666RK 的操作来熟悉手感。

⑤面对小体型角色时，前冲 3RK 的部分非常困难，要在几乎看不见前冲动作的时候输入 3RK 才能勉强地捡起来。无论如何都没法成功的情况下，可以换追加蹲状态 323 ~ LK。

⑥的大跳 RK 打点稍微低一点，与对手的距离会变近，能提高成功率。

墙壁连技和下段裁连技解说

搬运	浮空→ 4RP6 ☆ ×6 →站立途中 RP,LK
崩地消费前	（对手中撞墙）3LP → 6RK,LK（崩地）→横移动→ 4RK → 7LK
崩地消费后	（对手中撞墙）3LP → 6RK,LK → 2LK
下段裁 伤害 44	右横移动→ RK → 2RP → 4RP6 ☆ ×2 → 3LK,RP,LK

连技的最后以站立途中 RP,LK 或是 3LK,RP,LK 收尾可以简单地让对手高位置撞墙，这套连技最大的特征是途中调整距离非常方便。崩地消费后的壁连用 6RK,LK 扣下来后追加 2LK，除了阿丽莎以外的角色全员确定。这个时候把 2LK 换成 3LP 的话，正好可以打中想要减轻 2LK 伤害而受身起来的对手，之后追加 6RK,LK 再次造成崩地。崩地后再次输入 4RK，与 6RK,LK 扣地是相同的状况，可以不断重复这个起攻方式。算准对手不会起身就用 6WK 追击，6WK 命中躺着的对手后追加站立途中 LK 是确定连。

基本战术 以高性能浮空技为主轴进行攻击

莉莉拥有与其可爱外表相反的高性能浮空技和高伤害连技。不过与之相对地缺少追向招式，另外下段技的距离也不够长，近身需要下一番工夫。

远距离下拥有极强突进力的 3WK，命中后追加第④套连技，即使被防御，立刻输入 4 方向的话，除了快速发生的下段外其他反击都无法命中。但是由于容易被对手的横移动闪避，也需要用到攻击范围广阔的中段浮空技 23 ☆ RP 和距离兼判定持续时间优秀的 23 ～ LK 进行突袭。对手挥空的时候，注意用发生速度与距离都非常优秀 6RK 或是 236LP，RP 进行反击。

不过仅凭这些还不能攻破对方的防御，因此当对手进入防御后要适当前冲，或是利用被防后仍然 +6 帧有利的 236WK 来进行接近战。这个时候就可以用追向性能好的中段技 6LK，高威力小空隙的下段技 66RK 与便于进行各种强力起攻的投技来攻破对手的站立防御。特别是 6LK 可以极大地弥补莉莉追向弱的缺点，一定要多用。当对手焦躁起来开始胡乱插动的时候，利用全角色中最高等级的横移动进行闪避，再以 9LK 或是 3RP 将其浮空。

主要帧数表

RP，RK 高伤且能击倒对手，是非常强力的确反技。但是第一段的距离很短，防御后只能确反到近距离的硬直，一定要注意。蹲状态中 3LP 越是延后命中硬直越小是一大特征。

技能指令	发生	命中时	Counter 时	防御时
LP，RP，RK	10	+9/+8/D	+9/+8/D	+1/−1/−7
RP，RK	10	+6/D	+6/D	+0/−4
RP，LK	13	+0/D	+0/D	−11/−17
WP	12	D	D	−12
9LK	15	D	D	−12
6RK	17	D	D	−14
236LP，RP	15（17）	−3/D	−3/D	−14/−14
站立途中 RK	11	D	D	−9
站立途中 RP	18	D	D	−11
66RK	22（24）	+3	+3	−13 敌 S
蹲状态 3LK	25	−2 ～ +6	D	−9 ～ −17 敌 S
1RK	27	D	D	−25 双方 S

技能活用 背向状态进行的起攻非常强力！

RP，RK 或是 6LK 等等招式击倒对手后就是起攻的机会。对手横滚受身的话，前冲到面前输入 4WK 进入背向，以空隙极小的中段连技始动技背向中 WP 作为攻击主轴，配合背向中 2LK 或是背向中 2WK 进行二择。选择后滚起身的话，前冲一定距离后输入 3WK 对应，能够造成浮空。另外，墙壁连技后也可以输入 4WK 进入背向，以可以诱发重撞墙的背向中 RP 为主轴，再配合无法分辨投技动作的背向投进行二择。

由 66LK，WK 开始的起攻

崩地之后以 66LK，WK 收尾，可以在近距离痛击对手。之后建议用能够对应地面横转的 66RK 与 3WK 进行二择。3WK 虽然无法命中横转的对手，不过面对后滚受身的对手可以追加背向中 LP，RP → 3LK（崩地）。另外，用 2RK 攻击原地站起的对手会造成空中 hit。

连技表 都是简单而暴血的连技

1	伤害 64	9LK → 4RP，LP4 ～→背向中 LP，RP → 3LK（崩地）→ 66LK，WK
2	伤害 75	3RP → RK → 23 ☆ RP4 ～→背向中 LP，RP → 3LK（崩地）→ 3WK，WK
3	伤害 81	站立途中 RP4 ～→背向中 9RK → 3RP4 ～→背向中 LP，RP → 3LK（崩地）→前冲 LK，RP，LK
4	伤害 70	3WK →背向中 2LP →站立途中 RP4 ～→背向中 LP，RP → 3LK（崩地）→ 3WK →背向中 LK
5	伤害 62	蹲状态 3LP（Counter）→ 2LP，RP4 ～→背向中 LP → LK，RP，LK
6	伤害 80	1RK → 2 方向蹲下→蹲状态 3LP → RP → 23 ☆ RP → 6LP → 3LK（崩地）→前冲 LK，RP，LK

①命中对手右侧时，对小体型的对手很难接上 3LK，最好改成 9LK → 3RP → 3LP → LP，RP → 6WP（崩地）。

②的难点在于看准 RK 的硬直后，立刻出 23 ☆ RP。觉得难度太高可以换成①。

③是站立途中 RP4 ～进入背向的高伤连技。崩地后的 LK，RP，LK 虽然需要前冲，但威力大于①和②。另外，如果是在站立途中 RP 后进行追加，那就推荐 9 ～ RK → 6WP（崩地）→ 3WK →背向中 LP → LK，RP，LK（伤害 76）。

④是既简单又高伤的连技。崩地后的收尾比较重视搬运。另外浮空第一下改为输入 1LP，也可以运用在背向中 WP 与 3LK（Counter）起手的情况下。

⑤面对大体型角色时，可以进行 2LP，RP4 ～→背向中 LP，RP → 6WP（崩地）的追击。

⑥虽然高伤，但是 23 ☆ RP 的输入是难点，也可以用 3RP 开始的接法代替。

墙壁连技和下段裁连技解说

搬运	浮空→｛前冲 LP｝×2 →前冲 LP，RP → 6RP，LK
崩地消费前	3LK（崩地）→ 6WK，LK，RK
崩地消费后	3WK，WK
下段裁 伤害 45	3WK →背向中 2LP →站立途中 RP → LK，RP，LK

莉莉的崩地消费前墙连既简单又高伤，因此尽量在崩地前把对手运到墙上。推荐使用第二段诱发纵回转 66RP，LK。另外如果对手被这招打成高位置上墙，也可以接 3WK →背向中 RK（崩地）→背向中 RK，WK 的高威力墙连。崩地消费后运墙就以 3WK，WK 进行简单地追击。3WK 会大幅度突进，空中连技收尾的时候用 3WK →背向中 LK 或是 236LP，RP 吹飞对手都很容易引发撞墙。

下段裁之后，对于大体型角色可以接右横移动→ 4 ☆停止→ LK，RP → LK，RP → LK，RP，LK（伤害 47）。

米盖尔
Miguel Caballero Rojo

国籍 西班牙
流派 无

基本战术 以 3LP 和 2LK 进行针刺般地进攻

米盖尔拥有高性能的横移动与许多攻击距离长便于立回的小招，一边闪避对手的攻击一边进行压制是他的特征。擅长接近战，连续使用发生速度优秀的中段技 3LP 以及其后的衍生技可以让对手难以进行反击，再以对横移动强的 1RK 和附带蹲属性的 2LK 慢慢削减对手的体力。2LK 命中后会有 1 帧的优势，之后连携发生 11 帧的站立途中 RK 几乎不会被中断。这时偶尔在蹲状态中出对横移动判定强且全程保持低身位的蹲状态 3RK，可以破坏对手的防御体势。另外对于耐不住出手反击的对手，用横移动闪避之后以 9RK 浮空就行。

另外，近～中距离的中段技 3LK，RP 也比较好用，发生 16 帧的中段→中段连携通常命中可以形成连技，被防也只有 6 帧不利不会遭到确反。而且这 6 帧的不利之后连携大幅度向左横移并攻击的 46LP 非常有效果，可以 Counter 以直线招式反击的对手。即使 46LP 被防御，再出一次 46LP 也是不错的对应方式。46LP 命中后前冲用 1RK 进行追击。

主要帧数表

对于 11 ～ 12 帧的不利建议以 RP,LP 进行确反，不过由于距离并不理想所以要注意观察。9RK 的距离大到令人惊讶，即使被防 −14 帧也不用太在意，尽量多用吧。

技能指令	发生	命中时	Counter 时	防御时
LP，RP，RK	10	+8/+7/+10	+8/+7/+10	+1/−1/+1
RP，LP	11	+6/+7	+6/+7	−5/−4
3LP，RP	13	+6/+3	+6/+3	+0/−10
3RK，LP，LP	14	+4/+6/+7	+4/+6/D	−7/−5−10
9RK	15	D	D	−14
3RP，LP	16	+6/D	+6/D	−7/−15
1RK	18	+0	D	−18
6RK，RP	18	+8/D	+8/D	−7/−16
1LP	23	D 自 S	D 自 S	−18 双方 S
蹲状态 3RK	21	D 自 S	D 自 S	−16 敌 S
站立途中 RK	11	+5	+5	−6
站立途中 RP，RP，RP	15	+4/+6/D	+4/+6/D	−7/−11/−6 敌 S

技能活用 Savage Stance 的用法

近距离也推荐用 11 帧发生的 RP，LP 进行牵制。出招后拉 6 方向可以进入 Savage Stance（SS）架构。命中入构的话会拥有大优势，可以直接以 SS 中 LK，LK 与 SS 中 2RK，LK 进行二择。重视一击高回报的话可以用 SS 中 9LK 诱发跪地状态，命中之后以右横移动修正轴偏移，然后以 3LP 捡起来带入空连。

RP，LP 被防御的情况下，并不是只能乖乖稳固防御。SS 中 1RK 与 SS 中 3RP 这种保持低身位的招式可以避过对手的快速上段，为快速发生的 SS 中 LP，RK 打 Counter 制造出机会。

用踩地技制造大伤害

以站立途中 RP 命中地面的对手后，对手会一瞬间双脚离地进入浮空状态。接着输入 2LK 的话出的将不是蹲下的下段脚，而是对倒地对手专用的踩地技。虽然会失去回避上段的属性不过换来的却是伤害大幅提升。

连技表 简单直接又与众不同。不要忘记入构

编号	伤害	连技
1	78	3RP，LP → 3LP6 ～→ SS 中 3LP → 3RK，LP → 3RP，RP（崩地）→ 3RK，LP，LP
2	71	9RK → LK → LP，RP，RK6 ～→ SS 中 RP（崩地）→前冲 3LP → 66RP，LP
3	96	SS 中 WP →前冲 9 ～ RK → 3LP → 3RK，LP6 ～→ SS 中 RP（崩地）→前冲 3LP → 66RP，LP
4	66	站立途中 RP，RP → 3LP → 3RK，LP → 3RP，RP（崩地）→ 3RK，LP，LP
5	40	1LP →站立途中 RK → 1LK，RK
6	60	4RP，RP（Counter、崩地）→前冲 3LP → 3RK，LP6 ～→ SS 中 LP，RP，LP

①浮空的基本连技。如果是以 SS 中 9LK 之类产生轴偏移的始动技开始的话，记得先横移动进行轴修正后再打完。

②是利用 9RK 的高浮空打出的高伤连技。面对熊／熊猫，LK → LP，RP，RK 的部分很难接上，应该把 LK 换成 3LP。

③的始动技发生比较慢所以机会不多，不过一旦打完伤害就会超过半血。前冲后的前跳 RK 是关键。

④是在站立途中 RP，RP 第二段后以 3LP 捡起来的构成方式。如果把站立途中 RP，RP，RP 出完后崩地的情况下，可以接前冲 3LP → 3RK，LP → 66RP，LP。

⑤是下段连技的始动技，收尾用 1LK，RK 便于接下来的 66RP/LP 与 1RK 的二择起攻。把 1LK，RK 换成 2RK，WP 的话，伤害会提升 1。

⑥也兼搬运连技，在能够上墙的距离就带入墙连吧。

墙壁连技和下段裁连技解说

类别	伤害	连技
搬运		浮空→ 3LP6 ～→ SS 中 3LP → 3RK，LP6 ～→ SS 中 LP，RP，LP
崩地消费前		（对手中撞墙）2RP（崩地）→ 3LP6 ～→ SS 中 9LK
崩地消费后		（对手中撞墙）66RP，LP
下段裁	40	3LP6 ～→ SS 中 3LP → 3RK，LP6 ～→ SS 中 LP，RP，LP

米盖尔的搬运连技中即使不加入前冲的步骤，招式自身的前进距离也相当大，因此可以搬运相当长的距离。在此基础上，收尾的 SS 中 LP，RP，LP 可以将对手高高打起，容易高位上墙。离墙远的位置在 3RK，LP 后可以先用 3RP，RP 崩地，之后以 3RK，LP，LP 来搬运，这样可以将搬运的距离再次加长。相反如果离墙近，可以省略掉衔接的 3LP，或是将收尾的 SS 中 LP，RP，LP 改成 SS 中 LP，RK。

下段裁后除了不能进行崩地以外，其余部分都跟搬运连技的构成一样。

凌晓雨
Ling Xiaoyu

国籍 中国
流派 以八卦掌、劈挂拳为主轴的各种中国拳法

基本战术 引诱对手攻击，转化为自己的机会

晓雨的招式多数为接近战用。在对局开始时双方所处的距离左右，以硬直小但 Counter Hit 时回报大的 RK 作为牵制的主轴，用 66LK、【RK,LK】或 66WP,WP 等等小破绽的中段技带入接近战中。不过这些招式都很容易被横移动闪避掉，出招时一定要看清对方的行动。

接近战用的 10 帧发生技 LP,RP,LP 第三段可以延迟，第二段的破绽极小，最适于用来观察对手的动向。对于经常中第三段的对手，可以选用回避性能极高的右横移动→ 2WP 来回避对手的攻击并反击破绽。相反面对时常慎重地防御第三段的对手，就可以用投技或者下段来破坏他的防御，夺取体力。

另外可以多用 LP,2RP 或是 3LP 等等进入背向的招式作为攻击的起点。命中时以优势进入背向，可以就此进行难以看穿的投技与中段技的二择。被防御时多少会有些不利，不过多数的反击都会被蹲状态转身、背向 4WK 或是背向 6WK,WK 回避掉，风险也不大。

主要帧数表

因为有进入各种构的招式，所以不能一概以招式本身的数据来判定有利与不利。为了对战时能瞬间做出判断，一开始就准备几个对应各种状况的入构技比较好。

技能指令	发生	命中时	Counter 时	防御时
LP,RP,LP	10	+8/+5/D	+8/+5/D	+1/−1/−9
LP,2RP	10	+8/+8	+8/+10	+1/−3
6WP	12	D	D	−16
4RK,RK	14	−4/+4	−4/+4	−9/−10
3【RP,LP】	15	+5/D	+5/D	−6/−11
9LK	16	D	D	−12
【RK,LK】	23（24）	+3 双方 S	D	−1 双方 S
横移动 RK	18	−2 自 S	D	−13 双方 S
站立途中 RK	11	D	D	−10
背向中 RK	13	D	D	−18
凤凰构中 9LK,LP	15	D/+7	D/+7	−15/−4
凤凰构中【RK,LK】	23	D	D	自 D

技能活用 熟练使用凤凰构

凤凰构因其高回避的性能而被作为防御行动看待，但能够击倒对手的下段技凤凰构中【RK,LK】与不被确反的浮空技凤凰构中 2WP 形成的二择非常强力，应该要将其组织在进攻方式之中，为此需要制造出有利的入构状况。

666LK 被防御时或是蹲状态 3RK 命中时都能以有利状态入凤凰构，只要不是被闪避过，风险就很小。另外在打过墙壁连技后之类对手陷入无法行动的状况时以 2WP 直接入构也不错。对于看到凤凰构就横移动的对手，用打横移的凤凰构中 8RK 来对应。

气合状态下狙击 Counter Hit

晓雨拥有大量 Counter Hit 后高回报的招式，因此气合的利用价值很高。空连或是壁连让对手崩地后就是安全气合的时机。气合之后推荐使用作为连技启动技的横移动中 RK 与即使被防也能取消入背向的 8WP,RP,LP。

连技表 重视起攻的连技非常强力

编号	伤害	连技
1	71	3【RP,LP】→ 3RP → 6LK,LP →背向中 RP,LP → 66LP2 ～（崩地）→前冲凤凰构中 RP,LP
2	60	9LK → 4RP →｛背向中 RP｝×3 →背向中 RP,RP（崩地）→背向中 LP,RK
3	78	66LP,RK（Counter）→ 66LK →背向中 1RK → 6LK,LP,WP
4	64	RK(Counter) → 66LK →｛背向中 RP｝×2 →背向中 RP,LP → 66LP2 ～（崩地）→前冲凤凰构中 RP,LP
5	71	背向中 6WK,WK →背向中 6WK,WK →｛背向中 RP｝×2 →背向中 RP,LP → 66LP（崩地）→【RK,LK】2WP
6	67	666LK →凤凰构中 LP,RP →背向中 RP →背向中 RP,RP（崩地）→背向中 2LP+RK → 6LK,LP,WP

① 66LP2 ～是空中连技或墙壁连技中必要的指令。要注意崩地后需要前冲才能接上下一个招式。

②是长距离搬运连技。3【RP,LP】因为浮空高度偏低而接不上 4RP。背向中 LP,RK 需要前进一点再出。

③是将倒地的对手捡起来的连技。所有的招都以最速进行衔接。不过对 JACK-6 与马杜克无法接入，需要换成【RK,LK】。

④中 66LK 的 66 如果不跑长一点则无法接入背向中 RP，但跑太长则会被受身躲掉，多多练习找到时间点吧。因为需要最速输入，因此一开始就假设 RK 会打到 Counter Hit 比较好。发觉接不上背向中 RP 的时候，立刻切换成背向中 1RK → 6LK,LP,WP 来弥补。

类似于⑤这类连技在崩地后以【RK,LK】2WP 收尾，就可以在凤凰构中进行起攻。

⑥的要点在于以背向下裁转身。6LK,LP,WP 可以引起地形破坏。

墙壁连技和下段裁连技解说

连技	伤害	内容
搬运		浮空→ LP,2RP →背向中 RP →背向中 RP,LP,RK
崩地消费前		（对手中撞墙）66LP2 ～（崩地）→凤凰构中 4WK →｛背向中 RP｝×2 →背向中 RP,RP,LP2 ～→凤凰构中 RK
崩地消费后		（对手中撞墙）6LP → 2LP2 ～→凤凰构中 RK
下段裁	41	3RP → 6LK,LP →背向中 RP,LP → 66RP,LP

在搬运连技之中，背向中 RP、背向中 RP,LP 指令简单的同时也非常适合用来调整距离。背向中 RP,LP,RK 的第三段能够诱发纵回转状态，比较容易高位置碰壁，方便接墙壁连技。崩地消费前的连技面对女性角色或是袋鼠等小体型角色时难以接入，可以换成 66LP2 ～（崩地）→凤凰构中 9LK,LP →凤凰构中 RK。崩地消费后的墙连，距离远的时候 6LP 很难接上，可以直接跑过去 2LP2 ～或是 66RP,LP 来追击。

下段裁连技最后 66RP,LP 的 66 部分延迟时间长一点会比较安定。

史蒂夫 福克斯
Steve Fox

国籍 英国
流派 拳击

基本战术 熟练掌握上中段的 Counter Hit

史蒂夫缺少靠二择来进行大伤害输出的招式，因此运用强力的上中段攻击封住对手的行动慢慢削减对手的体力是他的基本战术。

近、中距离要以 4LP4 ～为中心组织攻势。4LP4 ～的发生速度与距离都相当优秀的上段技，摸到 Counter 还能带入连技打出接近半血的高伤害。即使挥空也几乎没有破绽，应该以 Counter Hit 为目标多多摸奖。对于警戒 4LP4 ～而蹲下的对手，可以利用 3LP 衍生技或是追向的 3RP 进行打击。3RP 被防不会遭到确反，另外 Counter Hit 后还能带入②的连技，会给对手带来相当大的压力。

当对手警戒我方的攻击而开始固守时，长距离的 2RP,LP 与 Peekaboo Style 中 2LP 等下段攻击就能发挥用处。2RP,LP 第二段被防虽然会遭到确反，不过衍生出的各种特殊动作可以弥补这一点。Peekaboo Style 中 2LP 是可以封锁横移动的蹲状态招式，命中后 2 帧有利是一大优点，可以继续维持攻势。另外，被防虽然会遭到沉重地反击，但发生速度极快的 1LK,RP 以及输入难度高但命中后可以带入连技的 Peekaboo Style 中 2RP 也是选择之一。

主要帧数表

对挥空或是 15 ～ 18 帧有利的时候就积极使用 66RP 吧。可以将对手击倒，还能进行追加打出大伤害。站立途中 LP,RP 是从蹲状态使出的快速高伤中段。9RP 可以用在二择中。

技能指令	发生	命中时	Counter 时	防御时
LP,LP,RP	10	+8/+5/+3	+8/+5/+3	+1/−1/−8
4LP,RP,LP	13	+2/+0/D	跪地 /+0/D	−14/−11/−9
3WP	14	D/D	D/D	−23/−12
66RP	15	D	D	−13 ～ −12 敌 S
3RP	16	+1	跪地	−9
1LK,RP	16	+1/D	+1/D	−15 敌 S/−8
9RP	19	D	D	−13
1RPor 蹲状态 1RP	26	D	D	−15 敌 S
站立途中 LP,RP	11	+3/+2 敌 S	+8/D	−3/−13
站立途中 WP	19	D	D	−14
Peekaboo Style 中 2LP	15	+2	+2	−12 敌 S
Peekaboo Style 中 9RP	17	D	D	−15

技能活用 在墙边决出胜负

将对手逼入墙边并击倒后，可以施加大回报的二择。在墙边以命中后诱发重撞墙，招式后输入 4 ～进入 Flicker 架构就不会被确反的中段技 236LP 为主。相对作为二择可以使用 1LK,RP。当 236LP 被防时，输入 4 ～→ 1LP 这样的连携可以有效阻止对手的反击。1LK,RP 被防会遭到大确反，因此可以使用 Swaying 中 WP。这个投技虽然本身没有任何伤害，不过特点在于可以把抓住的对手推向任意方向。将对手正面推到墙上撞墙就会得到 10 帧的优势，如果是交换位置推上墙甚至能接上 236LP。

熟练使用 666RP

666RP 被防将会得到大量优势帧数。在空中连技最后以 6LK,LP 收尾，然后跑向对手追击就能轻松制造出逼迫对手防御的状况。在跑动的同时还要确认对手的行动，如果受身就输入 RP，如果躺在地上不动就以 1RP 等下段招式进行追击。

连技表 Ducking 取消是连技的要点

1	伤害 74	4LP4 ～（Counter）→ 6LK 中 LP → 3LP，【RP,LP】→ 66RP（崩地）→ 6RP,LP4 ～→ 6LK 中 LP
2	伤害 74	3RP（Counter）→ 66RP（崩地）→ 6LK 中 LP → 3LP，【RP,LP】4 ～→ Flicker 中 LP4 ～→ WK,RP
3	伤害 76	9RP → 3LP，【RP,LP】4 ～→ Flicker 中 LP → 6RP,LP4 ～→ 6LK1 ～（Ducking 取消）→站立途中 LP,RP（崩地）→前冲 3WP
4	伤害 75	6LK 中 RP → 6LK 中 6RP → 6LK 中 LP → 3LP,【RP,LP】4 ～→ 6LK1 ～(Ducking 取消）→站立途中 LP,RP（崩地）→前冲 3WP
5	伤害 80	Peekaboo Style 中 9RP →右横移动→ 4LP4 ～→ 6LK 中 6RP → 6LK 中 LP → 66RP(崩地）→ 6RP,LP4 ～→ Flicker 中 LP4 ～→ WK,RP
6	伤害 86	4WP 成功时 LP → 66RP（崩地）→ 6LK 中 LP → 3LP，【RP,LP】4 ～→ Flicker 中 LP4 ～→ WK,RP

①是 4LP4 ～打到 Counter 后的基本连技，全部最速输入，非常安定。

②根据 3RP 命中的距离，难度会发生变化，越近越简单。66RP 的 6 持续输入时间是要点。3RP 的先端命中也有可能接不上连技。

③的 Ducking 取消接入站立途中 LP,RP 是要点，诀窍在于 Flicker 构中输入 6LK1 的部分尽量快速完成。多多练习记住各个招式的硬直时间吧。

④里能完成 6LK 中 6RP → 6LK 中 LP 这个部分应该就没问题了。

⑤是由 Peekaboo Style 中 9RP 始动的大伤害连技。浮空之后向右横移动、崩地的 66RP 的 6 尽量延迟时间加长以及崩地后的 6RP,LP 稍微迟一点出，应该就能完成这个连技。最后的 Flicker 中 LP4 ～变更为 6LK 中 LP 也是可以的。

⑥是架招成功后的连技。66RP 的输入有点难度，其余的全部最速就行了。

墙壁连技和下段裁连技解说

搬运	浮空→ 3LP，【RP,LP】4 ～→ Flicker 中 LP → 6RP,LP4 ～→ 6LK 中 LP
崩地消费前	（对手中撞墙）6RP,LP4 ～→ 1 方向蹲取消→站立途中 LP,RP（崩地）→ LK,LP,LP
崩地消费后	（对手中撞墙）LK,LP,LP → 3WP
下段裁 伤害 47	右横移动→ 6LK 中 LP → 3LP，【RP,LP】→稍稍前进→ 6RP,LP4 ～→ Flicker 中 LP4 ～→ WK,RP

利用 Flicker 中 LP 始动的衍生技与 WK,RP、6LK 中的衍生技来调节距离是非常简单的，想要搬运对手的时候就多用 Flicker 中的招式。崩地消费后能将对手打出高位上墙，就可以前冲后 LK,LP,LP → 3WP；如果是低位上墙就 6RP,LP4 ～→ 1 方向蹲取消→站立途中 LP,RP。最后的 RP 如果延迟输入命中倒地的对手可以进一步提高伤害。

下段裁后的连技中，3LP，【RP,LP】之后，拉住 6 方向稍等片刻再输入 RP 是成功的诀窍。无论如何都无法安定地打出的话，一开始省略掉 6LK 中 LP 就可以不用做这个操作了。

茱莉亚

Julia Chang

国籍 美国

流派 以心意六合拳、八极拳为基本的各种拳法

基本战术 以突进技为起点带入接近战

茱莉亚拥有大量距离与发生速度都很优秀的中段技。就在对局开始之后的中距离左右，能以 66LP 或是之后会提到的 23LP 突入对手的怀中，以接近战中的多择来夺取对手的体力。66LP 命中后会有若干优势，是以各种投技破坏对手防御的机会。对手蹲下的话，命中蹲状态对手后能够接续 66LK 带入连技的小中段 3LP 是最好的选择。面对以横移动闪避这些攻击的对手，可以用追向的 4RK 来狙击。另外对手如果经常被 66LP 命中，那么以连技始动技 66LK 直接摸奖也会很有效。擅用 666LP 与跑动投技，根本不让对手展开攻击。

66LP 被防的时候，会有少许不利。这个时候进行横移动或疾退观察对手的动向是基本。对手如果有用大招反击的倾向，可以先置发生快、Counter Hit 后能带入连技的 RK 作为插动。另外也推荐用 9RK，LK 这种带有跳属性的连技始动技进行插动。

将对手逼入墙边后，从蹲状态使出的蹲状态 3RP 与蹲状态 3RK，LK 能够形成重撞墙的中下二择，之后的墙连可以打出极大的伤害。可以说版边二择的命中率就直接决定茱莉亚的胜率，因此不要害怕风险积极地使用吧。

主要帧数表

66LK 作为反击技也非常好使。对输入指令有些要求，不过有 14 帧左右破绽的时候就毫不犹豫地反击吧。3LP 命中蹲状态对手会有 14 帧的优势，可以接上 66LK 或是 66LP，RK。

技能指令	发生	命中时	Counter 时	防御时
LP，RP	10	+8/+5	+8/+5	+1/−1
RK，RK，LP	11	−2/+4/D	D/+4/D	−6/−7/−14
66LP，RK	11（12）	+4/D	+7/D	−2/−8
23LP，RP	11（13）	+0/D	+5/D	−6/−11
66LK	12（13）	D	D	−14
9RK，LK，LP	15	+5/D/D	+5/D/D	−9/−16/−6
3RP，LP	16	+5/D	+5/D	−6/−18
3LP	14	+1	+1	−5
【RK，RP】，LP	16	−4/D	−4/D	−12/−16
666LP	12（15）	D	D	+7
站立途中 RK	11	D	D	−15
蹲状态 3RK，LK	16	−3/D	−3/D	−14/−16

技能活用 推荐由“疾步掌拳”发起的攻击

从中距离一口气切入对手怀中的“疾步掌拳”（23LP），拥有大量的衍生技可以迷惑对手。23LP 命中后进行的衍生难以被中断，下段的 23LP，LK（orRK），RK，WP 破坏站防非常强力。另外这招附带蹲状态，即使 23LP 被防，也可以吃掉对手的上段反击。

23LP 被防的情况下，可以用无法中断的 23LP，RP，或是 14 帧以上反击会被 Counter 的 23LP，LK（orRK），LP 来反制对手。

用这些招让对手不太敢出招以后，就可以用投技或是 3LP 等招式进行强攻给对手制造压力了。

熟练使用“撞掌”

“撞掌”（【RK，RP】，LP）的第一、二段攻击几乎是同时发生的上下段攻击。当拉开一定距离使得只有下段命中的时候，最后的中段攻击会变成确定。比开局的距离稍远一点就是这个最佳距离。另外还有对于采取横转受身的对手，在着地的一瞬间使出，即使是贴身距离也会全中。熟练掌握的话这招将会成为强力的站防破坏技。

连技表 镇定地输入指令是成功的诀窍

1		9RK，LK → RK → 23LP，RK →转身步中 LP → 23LP，RK →转身步中 WP（崩地）→ 23LP，RP
伤害	74	
2		3RP，LP → 6【LK，LP】→ 3LK → 66LP → 23LP，RK →转身步中 WP（崩地）→ 23LP，RK → 2WP
伤害	82	
3		236RP → 666LP →前冲 3LK → 66LP → 23LP，RK →转身步中 WP（崩地）→ 666LP →跑动中 RK
伤害	95or88	
4		4LK（Counter）→前冲 2WK → 66LP → 23LP，RK →转身步中 WP（崩地）→前冲 3LP
伤害	63	
5		66LK → 66LP → 23LP，RK →转身步中 LP → 23LP，RK →转身步中 WP（崩地）→ 23LP，RK → 66LK
伤害	67	
6		RK（Counter）→ 23LP，RK →转身步中 LP → 66LP → 23LP，RK →转身步中 WP（崩地）→ 666LP →跑动中 RK
伤害	83or76	

茱莉亚的连技大都是“小招连发→崩地→收尾”这样标准的浮空连流程。收尾的部分建议根据当时状况选择最好的方式。

①与②都是基本连技，不过①的收尾重视搬运，而②的收尾注重伤害提升。

③的难度非常高，是注重伤害的连技。666LP 打点要高，收招后立刻前冲出 3LK 将正在翻滚的对手捡起来。另外收尾的跑动中 RK 是确定连，不过对方后转受身或原地起身能减轻伤害。面对这种处理，我们可以用前冲接 3LK 再次将对手捡起，由于算新的浮空，可以再次带入空连。

④的 3LP 收尾会将对手固定在面前。起身出招、原地起身和后转受身都会被 3LK 浮空，对手一直躺在地上则用 66RP 追加。

⑤的连技打完后，与对手的距离会被拉大，这时候就前冲靠近后进行起攻吧。

墙壁连技和下段裁连技解说

搬运		浮空→ {23LP，RK →转身步中 LP} ×2 → 23LP，RK →转身步中 WP（崩地）→前冲 23LP，RK → 66LP，RK
崩地消费前		（对手中撞墙）4LP（崩地）→左横移动→ 6LP → WP，RK，46WP
崩地消费后		（对手中撞墙）3RK，RP，46LP（第三段延迟）
下段裁		右横移动→ 23LP，RK →转身步中 LP → 23LP，LK →转身步中 LP → 6LP → 666LP →跑动中 RK
伤害	60or53	

第六次攻击才崩地的情况下，轴偏移会非常严重导致崩地的一击无法命中。轴偏移的时候，要用 23LP 后衍生的左右转身进行相应的调节。上墙后再崩地，左横移动后先点 6LP 再出 WP 可以命中倒地的对手，提升伤害。崩地消费后再运上墙的情况下，跑动中出 WP 指令有可能变为 666LP，因此远处跑过去追加的话换成 3RK，RP，46LP 比较好。第三段攻击延迟可以命中倒地的对手提升更大的伤害。

下段裁的连技，当对手是熊或熊猫时，改用 RK → 23LP，RK →转身步中 LP → 6LP → 666LP。

保罗 菲尼克斯
Paul Phoenix

国籍 美国

流派 以柔道为基础的综合格斗技

基本战术 强力经典的技能比比皆是，非常适合新玩家上手

保罗有很多丰富的小技能，利用这些小技能展开进攻，看准漏洞给予对方高伤害的二择，这就是保罗的黄金战术。首先在开场距离左右的时候 2LP 或者 RK 就可以用来牵制。对于冲进来的对手，可以先置 3RP 招呼颇具效果。

小招命中或防御对手招式转入接近战之后，发生极快的左右连拳 LP，RP 即使被防御都不至于有太大危险，接近胶着战的时候作为攻击起点使用起来非常方便。一旦左右连拳击中，之后用投技也好，下段技也好都是动摇对手防御的绝好机会。二择中段技方面，风险和回报基本持平的是 214RP 和 9RK，一旦对手厌烦了被二择选择插动时，用 3RP 的 Counter 招呼是再好不过了。左右连拳被防御后仅有 1 帧不利，之后横移或者疾退观察对手的应对是基本对应方式。但是注意不要因为过于依赖刚猛的技能陷入对方的圈套。

将对手逼至墙壁后 214RP 和 2RK，RP，WP 的二择令人胆寒。对于拆投不行的对手，可以用诱发撞墙的投技 66WP 或者 3LP+LK，236RP 来应对，伤害效果会让人满意。防守时，RK 和 9LK，RK 可以用来插动，除此之外更是可以试着用一下返技给对手带来心理打击。在自己背靠墙的危险时候，有一招 66WP 的投技，即使被拆投也能和对手互换位置，可谓攻防一体的好招。

主要帧数表

236RP 在近距离被防御后虽然硬直有减少，但也是高风险的技能，万万不可图一时痛快无节制使用。横移动中 LK 摸到 Counter 时获得 11 帧有利，但比起确定追加 2RP，不如用强力的二择更有效率。

技能指令	发生	命中时	Counter 时	防御时
LP，RP	10	+8/+7	+8/+7	+1/−1
RK	12	+6	D	−4
2WP	12	D	D	−16
4LP，RP	12	+2/+4 敌 S	+2/+4 敌 S	−9、−12
4LK	14	D	D	−10
2LP	14	+2	+6 敌 S	−9
3RP	15	D	D	−7
9LK，RK	15	D/D	D/D	−17/−13
236RP	13(15)	D	D	−15
2RK，RP，WP	15	2/−9/D	D/−9/D	−33/−18/−17
站立途中 RK	11	5	5	−6
站立途中 RP	15	D	D	−14

技能活用 活用高伤害二择

龙王霹雳掌（2RK，RP，WP）是强力与美学并重的下段技。但是必须 Clean 命中才能致使对方倒地，使用的机会大大减少。在此推荐防御住 −10 到 −11 帧左右硬直差技能，形成确反的情况下，放弃确反的左右连拳而使用龙王霹雳掌。伤害巨大，还能夺得对方的倒地状态。再幸运一些的话，在墙壁附近就可以直接进入墙壁连技了。再这种构成确反的情况下，对手通常会贯彻站立防御期待我方确反出现失误，因此可以更加容易使下段命中。当对方对我方的下段产生警戒意识后，到二择的时候即使不出强力下段，对手也会倾向于下防。此时我们就可以用风险更小的中段技来打他措手不及了。

不要放过任何确认反击的机会

保罗是全角色中确反能力最强的角色之一。比如铁山靠和 4LP，RP 都是发生 12 帧，发生 14 帧的 4LK 作为连技始动技也很优秀。牢记每个角色的帧数确实是一件辛苦的事，但是绝对物有所值。

连技表 轻轻松松就能使出高伤害连技

No.	伤害	连技
1	68	3RP → 6RP → 6RP → 4LP，RP（崩地）→前冲 2RK，RP，WP
2	72	4LK → LK，RP → 6LP → 6WP（崩地）→前冲 2RK，RP，WP
3	81+16（9）	4RP（Counter）→ 1RP → 4LP，RP（崩地）→ 236RP → 66RK
4	73	站立途中 RP → 6RP → 4LP，RP（崩地）→ 236LP → 66RP，LP
5	75	66RK →站立途中 LP → 1RP → 4LP，RP（第二发延迟输入、崩地）→前冲 2RK，RP，WP
6	74	RK（Counter）→前冲 6LP，RP → 4LP，RP（崩地）→前冲 2RK，RP，WP

①是保罗的基本连击。追求高伤害难度也会相应上升，在崩地前可以再追加一次攻击。

②的指令全部最速输入就毫无难度。输入 6LP 的时候不要放开方向与 LP，接着连打 RP 就能 100% 使出 6WP。

③在轴偏移状态时崩拳命中后也不会将对手打飞太远，之后用 66RK 再次增加伤害。

④全部最速连续即可。

⑤中必须注意：4LP，RP 的第二发如果是不是极限延迟输入的话无法命中。对付大体型的对手站立途中 LP 还可以由站立途中 RK 代替，虽然伤害略高，但也比较冒险。

⑥ RK 摸到 Counter 之后不第一时间前冲的话，之后是接续不上的。作为妥协可以接续 RK（Counter）→ 6RK → 66RP，JustLP

墙壁连技和下段裁连技解说

项目	伤害	连技
搬运		浮空→ 6RP → 6RP →｛前冲 6LP｝×3 → 66RP，LP
崩地消费前		（对手中撞墙）4LP，RP（崩地）→ 3LP → 2WP
崩地消费后		（对手中撞墙）2LP，RK，RP
下段裁	28+16（9）	236RP → 66RK

在打搬运连技的时候，如果对手的位置偏左侧，那么收尾的 66RP，LP 也可以换成 66RP，JustLP。注意 3LP → 2WP 的墙连结束后对手的起身反击是很危险的，此时通过右横移动可以闪避掉起身反击。对大体积的角色改为站立途中 RK → 2WP 可以增加伤害。在崩地消费后的墙连里，对手倒地瞬间才输入 2LP，RK，RP 的话，第二发之后会落空，要注意。

下段裁后，如果是需要搬运的话变成：LK，RP → 6LP →前冲 2RK，RP，WP，搬运至版边再组织墙壁连技就太霸气了。

豹王 King

国籍 墨西哥
流派 摔跤

基本战术 将前冲投技进行到底！

豹王的中、近距离投技非常丰富而且强大。这些投技不但发生快，而且可以抓住空中的对手。除此之外还有无法从投技动作判断的指令投，对于组织攻击来说非常便利。

为了流畅有效地使用这些投技，必须熟悉接近对方的方式。牵制技方面，优秀的技能有下蹲中 3RP，这一招不但中距离的攻击范围优秀，命中还可以接续连技。另外还有 Counter 命中时回报丰厚的 4LP 和 1LK。如此使对手产生防御意识之后，就可以运用前冲或特殊步伐派生的指令投和中段技二择进入接近战了。

接近战的中段技的选择包括：风险低的 6LK 命中时 WP，或者大伤害的 9RK，还有封锁横移动的 6RK。最令让胆寒的投技方面，应该多用前冲后的 666RP+RK 和 641236LP。特殊步伐 6☆23 开始的连续投技也应该熟练掌握。不仅仅是进攻，偶尔前冲后防御，或者疾退交杂在一起，也可以迷惑对手。一旦对手厌烦二择而打出的牵制技挥空的时候，4LP,RP 和蹲中 3RP 之类的技能就派上用场了。

主要帧数表

确反的时候，建议使用伤害和 RP,LP 一样，但命中后优势更大的 LP,RP。4LP,RP 的攻击距离很长，基本上可以运用于所有需要确反的情况。远距离如果能获得 16 帧以上有利时间的话 4LK 是一个很好的选择。

技能指令	发生	命中时	Counter 时	防御时
LP,RP,LP	10	+8/+6/+5	+8/+6/+10	+1/−1/−4
RP,LP	10	+7/+6	+7/+6	+1/+−0
4LP,RP	12	+5/+5	D/+5	−6/−11
4LK	16	D	D	−10
站立途中 RK	11	+5	+5	−6
蹲状态 3RP	15	D	D	−14
3RP,LP	13	+2/D	+2/D	−6/−4
3LP,RP	14	+3/+2	+3/+2	−1/−1
6LK	15	+1	+9	−9
6LP+RK	17	+5	D	+2~+3
站立途中 RP	15	+8	D	−9
WP,LP	18	−2/D	+2/D	−11/−13

技能活用 墙边使用中段和投技组织进攻

将对手逼至墙壁附近的话，66☆WP 是非常强力的。被防御也拥有 2 帧有利时间，可以最速再出一次 66☆WP，这样的话对手连普通的 LP 都不能插动进来。每次都最速输入确实不容易，但 66☆WP 如果 Counter 命中的话可以连上 4LK，这样一来就让对手陷于重撞墙状态，给予大量的伤害。如果对输入没有自信的话，也可以在第一次迫使对手防御之后选择侧移，让对手的反击落空，再予以打击。除此之外，中段攻击的 6LP+RK 是非常强劲的，Counter 命中可以诱发重撞墙，被防也 +2 ~ 3 帧，在实战中常常跟在 66☆WP 后防对手插动。对手选择横移动的话可以用 6RK 或是 4WP 对应。

面对在墙边贯彻防御体势的对手，就应该动用投技。推荐多多使用即使被拆投也不会交换位置的投技，不过对手体力不多时选用 641236LP 或是墙边投后确定追加背向中 LK 的 LP+LK 也没什么问题。右投可以选择高伤、容易起攻的 16RP+RK；双手投则选择可以接入墙连的 8WP。

另外，豹王自身靠墙时也不会有多不利。641236LP 与 8WP4 在给对手造成高伤的同时，还能将对手反过来逼入墙边。对于警戒这两招的对手，就可以用中段或者右投给予打击。

墙连中对空投技的实战应用

对空投技 641236LP 或者 641236RP 追加在墙连中后，2WK 可以确定命中。2WK 如果是 Down 状态命中、对手之后采取受身的话，推荐使用 Counter 命中后回报巨大的 66☆WP、蹲状态也能使出的 641236LP 或者 8WP 这些技能。蹲着的对手用 9RK 对付即可。

连技表 在连技中加入空中投技扩大伤害

1	伤害 76	9RKor9☆RK → 6RP,RP → 6LP → 4RP,WP（崩地）→（对空中对手）666RP+RK
2	伤害 65	9RK → RK → 4RP,WP（崩地）→ RP,LP →（对空中对手）641236LPor641236RP → 2WK
3	伤害 77+14（8）	蹲状态 3RP → 1RP（崩地）→ RP,LP → 6RP,RP →（对空中对手）641236LPor641236RP → 2WK
4	伤害 61+14(8)	4LP（Counter）→右横移动 1RP（崩地）→ RP,LP → 6LP →（对空中对手）641236LPor641236RP → 2WK
5	伤害 70	蹲状态 3LPor1LK（Counter）→ 3RK,LK → 6LP →（对空中对手）666RP+RK
6	伤害 36or27	66☆WP（Counter）→ 4LP,RPor4LK

①第一套连技的起始技 9RK 使用的机会很多，最后的空中闪耀投根据对手体型大小区别有可能会不安定，可以换成 6RP+LK。近墙边是可以用 3RK,LK 或是 2WK,RP 上墙来追加墙连。

②这套连技的特点是简单高伤连，最后的 2WK 应该拉住 2 方向，按住 RK 不放，然后连打 LK 就能最速使出，还能防止误出派生技。对于起身减少 2WK 伤害的对手可以用 3RK,LK 再次带入空连，通常体型以上的角色用 4RP,WP 崩地，小体型角色则接续 6LP →（对空中对手）666RP+RK。

③和④同样，在 1RP 输入之前稍微横移动一下调整一下位置是有必要的。

⑤的起始技是在蹲状态中的招式，因此最好先用横移动制造出站立姿势的假象。之后和①的起攻一样，对于身体巨大的角色可以将其打至崩地。

墙壁连技和下段裁连技解说

搬运	浮空→ 6RP,RP → 6LP → 6RP,RP,LP
崩地消费前	（对手中撞墙）→ 6RP,RP,RP（崩地）→（对空中对手）641236LPor641236RP → 2WK
崩地消费后	（对手碰壁倒地瞬间）→ 3RK,LK → LP+RK
下段裁 伤害 44+14(8)	6LK → 3RK,LK →（对空中对手）641236LPor641236RP → 2WK

不使用崩地搬运的话，强烈推荐伤害又高搬运起来又容易的 6RP 的派生连续技。不过 6RP 派生只能接在 9RK 或 4LP（Counter）之后，如果以其他招式始动的话，推荐还是崩地后用 2WK,RP 或是 3RK,LK 来搬运。在没有使用崩地将对手打至碰壁的时候，触墙点高可以先追加 6RP,RP,RP，如果看到似乎不能命中的话，可以直接 1RP 使其崩地。崩地消费后再运上墙的话，3RK,LK 后追加 LP+RK，即使受身也难以回避。有时候会因为上墙时轴偏移而无法顺利追加以上打击技，就直接用 666RP+RK 来收尾。

下段裁开始的连技并没有什么难点，照顺序输入就行。

风间仁
Jin Kazama

国籍 日本
流派 空手

基本战术 展开小破绽高密度攻击，对手厌烦而失误后，立即使用大技痛击

风间仁具有优秀的中近距离牵制技。活用一些让对手难以切入的小连技，将对手压制住后立即使用强力的二择。先用中距离攻击距离优秀的 6RK 或者 4RP,LP 进行牵制，对手趋于防御或者是采取横移动之时即是接近的好机会。对付那种先置招式防止我方接近的对手，可以用前冲后急停防御的战术诱使对手挥空，然后立即使用 6 ☆ 23LP 打至浮空，开始连续技。

对手频繁横移动的话，就要先置一些前冲或特殊步伐中的招式了。对往左侧横移动的对手使用 6 ☆ 23RP 或者是 66RP；对往右侧移动的对手使用连技起始技的 6 ☆ 23LP 比较好。另外还有对于无论往哪边横移动的对手都有效的 RK、站立途中 LK 与 6 ☆ 23RK。

接近战的时候利用 RP,LP 和 3LP 来牵制，击中后赶紧带入派生技或者其他技能进行二择。此时不仅仅是高风险高回报的二择，低风险的技能也应该视情况使用。中段攻击可以选择对手无法插动、命中后 4 帧有利的 46RP，被防御也有利的 66LK 和站立途中 LK。1RK、2RK 以及便于起攻的各种投技可以破坏对手站立防御。一旦对手出现插动的企图，直接用 RK 招呼，Counter 成功还能继续追打，可谓霸道。

主要帧数表

风间仁面对远距离的 14 帧确反比较头痛。6 ☆ 23RP 如果输入困难的话以二择代替也不失为一个好办法。近距离的 10 ～ 14 帧确反基本上靠 RP,RK，之后再压制起身。

技能指令	发生	命中时	Counter 时	防御时
RP,RK	10	+9/D	+9/D	+0/−13
WP	12	D	D	−12
LK,LP,RK	14	+4/+7/+4	+4/+/D	−7/−1/−12
6 ☆ 23RP(最速)	15 (14)	D(D)	D(D)	−7/+5
2WK	15	D	D	−19
9RK	15	D	D	−12
站立途中 LP,RP	13	+5/+3 敌 S	+5/+3 敌 S	−6/−8
站立途中 RP	14	D	D	−12
RP,LP,RK	10	+9/+6/+2	+9/+6/+2	+−0/−3/−7
3LP,RK	13	+6/+2	+6/+2	−3/−7
4RP,LP	15	+0/+2	+0/+2	−11/−9
2RK	16	−2	−2	−13

技能活用 将对手逼近墙壁后发动强势进攻

在墙壁附近，残心 · 二中的 LP,RP 是非常强大的。第一发命中后，第二发可以把人打至重撞墙，即是被防住对手也忌惮派生技而常常不敢动弹。下段择也使用残心 · 二中 RK 比较划算。另外通常情况下被防御后弹开距离的最速 6 ☆ 23RP，将对手打入墙边的话可以轻松地支配有利时间，再次输入最速 6 ☆ 23RP 的话，不仅可以封住 LP 之类的插动，被防也可以继续维持优势。对于蹲着的对手要毫不犹豫地使用 WP，如此循环，辅以不断对被压制住的对手使用二择。对手后背贴墙的时候，66RP 是强力技。

“受流”的利用方法

受流（4LP+LK or 4RP+RK）主要的应用情境是：我方处于不利，对手正要发起攻击的时候。这一招的强力之处在于给对手几乎没有破绽的牵制技强加上高风险。一旦成功之后依照对手的技能不同会有不同的确定反击方式，此时赶紧使用 RP,RK 或者 2WK 好好招呼。

连技表 伤害重视的话 6【LK,LK】；搬运重视的话“蠢魔刹”（4RP,LP）

编号	伤害	连技
1	76or70	6 ☆ 23LP → 46RP,LP →前冲 LP，【LK,LK】（崩地）→ 6【LK,LK】→ 2RK
2	69or79	站立途中 RPor6 ☆ 23LP（最速）→ 6 ☆ 23RP（最速）→前冲 LP,RP,LK（崩地）→ LK,LP → 66RP
3	58or79	9RK（counter）or6 ☆ 23RP（最速、counter）→ 4RP,LP →前冲 LP，【LK,LK】（崩地）→前冲 LK,LP →前冲 4RP,LP
4	53	6 ☆ 23RK → 46RP,LP → 46RP,LP,RP
5	45or51	RK（counter）→ 66RK → 2RK
6	62	6RK（counter）→前冲 4RP,LP → 46RP,LP,RP

①站立途中 RP 与 2WK，还有 9RK 与 3RP 摸到 Counter 后都能接入。46RP,LP 之后前冲的话，崩地后的 6【LK,LK】更容易接上。另外在此之后再出 4RP,LP 的话，可以将原地起身的对手再次打到空中，第二段攻击延迟输入可以更容易追加 LP，【LK,LK】再次崩地。

②此套连技的难点是要求了很多最速，多多练习即可。另外崩地后的前冲是必须的。

③ 6 ☆ 23RP（Counter）后接续的蠢魔刹同样需要前冲使出。与上一套连技一样，46RP,LP 的第二发需要一定延迟输入，这样接续才更容易。

④是对大体型的对手使用的连技。46RP,LP,RP 的第三发要延迟至最后一刻。对小体型选手可以接 4RP,LP → 46RP,LP,RP 来代替。

⑤对体型大的对手可以接 RK（Counter）→ 4RP,LP → LP，【LK,LK】。

⑥远距离时换为 1RP,RP,LK。

墙壁连技和下段裁连技解说

搬运	浮空→ 46RP,LP →｛前冲 LP｝× 2 → 4RP,LP
崩地消费前	（对手中撞墙）LP,RP,LK（崩地）→ 6【LK,LK】→ 2RK
崩地消费后	（对手碰壁倒地瞬间）→ 1RP,RP,LK
下段裁 伤害 39or40	右横移动→ LK,LP → LK,LP → 1RP,RP,LK

在搬运连技中，离墙壁并不太远的时候，46RP,LP 后也可以直接接续 LP,RP,RK 作为替换。在还没崩地之前就把对手搬运上墙的话，如果对手在高位置，LP,RP,RK 让其崩地之前可以先接一个 6 ☆ 23RP，当然全部必须最速输入。崩地后 6【LK,LK】将对手扣在地上之后，对手原地站起的话 LK,LP 可以命中，之后用 WP 追击。当对手有戒备意识后，就不会起身减轻 2RK 的伤害了。消费崩地之后让对手高位上墙的话，也可以在 1RP,RP,LK 之前加一个 6LP 来进一步提高伤害。

基本战术 选择好对应距离的技能可以实现真正的无缝攻击。

上中下三段都有优秀技能的洛，在本作中不愧为易上手的全能型角色。而且“蓄龙”（Charge Dragon，以后称CD）这个架构衍生出来的战法，越钻越深，非常强劲！

远处的时候，基本是先置 RK 和 3RP 来狙击接近或出牵制技的对手。虽然 RK 必须 Counter 时才能追加连技，但是此招式由于身体没有前倾，露出的破绽很小，这一点很有利。当对手不敢乱动后，使用防御时也有利的 666LK 变为接近战，或是用突击能力优秀的下段技蹲中 323LK 进行奇袭。另外这个距离上对手挥空露出破绽时可以用 4RP，RP 或者 66RP，LK 给予颜色。

近距离中，RK 和 3RP 是很好的牵制技，下段的 1LK、2RK，LK、动作特殊不易被拆投的 6RP+LK 以及投后追击可能的 66WK 等等技能可以打破对手防御。其中下段技 2RK，LK 的初段攻击范围在横方向上很广，可以作为站立防御和横移动两种风格的对应。只出第一段的话命中平帧，被防也仅仅 −11 帧。想要追求高伤害的时候，输入蹲下中 323 来施与对方压力，然后利用下段的 LK 和中段浮空技站立途中 RP 进行二择。如果对站立途中 RP 的风险有所顾忌，不妨替换为初段确认命中后可以再行输入的站立途中 LP，RP。

主要帧数表

洛的确认反击技中大部分都是比较容易输入的，而且种类丰富。13 帧的确反可以使用攻击范围和伤害都很优秀的 6RK，LK。对于防御后会拉开距离的技能方面的反击技匮乏是惟一的缺点，对输入手法上有自信的不妨试试 66RP，LK，最速输入的话能确反 17 帧的破绽。

技能指令	发生	命中时	Counter 时	防御时
LP，LP，RP	10	+8/−12/+6	+8/−12/+6	+1/−11/−1
RK，LK	11	+7/−5	D/−5	−4/−14
6 ~ RP，RP，RP	12	+7/+4/+4	+7/+4/+4	+1/−8/−9
LK，RK	12	+2/D	+2/崩	−9/−15
WK	14	D	D	−10
9RK	15	D	D	−12
4RP，RP	16	+4/+4	+4/+4	−8/−9
站立途中 RK	11	+7	+7	−4
站立途中 LP，RP	13	+1/D	+6/D	−5/−17
站立途中 RP	15	D	D	−18
1LK	17	+4 敌 S	+4 敌 S	−12 敌 S
66RK	18	+4 两 S	+4 两 S	−15 两 S

技能活用 “蓄龙”（CD）相关活用方法

RK，LK 和站立途中 RK 后输入 466 从 CD2 转换到 CD，命中自不待言，被防御住时也是我方有利的。其中，虽说是上段技但是防御时 1 帧有利的 CD 中 6RP、Counter 时能够诱发浮空的上段技 CD 中 RP、还有高速的中段技 CD 中 6LP 都可以成为 CD 系列的好用技能。

站立途中 RK466 打到 Counter 时，CD 中 6RP，6RP，RP 或者 CD 中 LP，WK 会连续命中，所以可以组织在 66RK 后。另外绕到对手背面或者侧面时，6RK，LK，RK46 → CD 中 6RP，6RP，WP 全都能连续命中。侧面全中后还能再追加上前冲 1RK。

9 ~ RK 的活用法

阻止对手的插动或是右横移动时，跳跃状态的 9 ~ RK 是很强力的。虽然被防御时会出现 15 帧的不利时间，但是角色身位会压得很低，大部分情况下的上段反击都能躲开。被防御时输入 466 进入 CD 后能够裁掉 10 帧以上的反击，派生出 9 ~ RK，LK 的时候能够吃掉 13 帧以后的反击。

连技表 把“蓄龙”的相关输入练习完美

编号	伤害	连技
1	70or77	3RPor 站立途中 RP → 6RK，8LK → 前冲 RP → 前冲 6WP（崩地）→ 前冲 6RK，LK466 → CD 中 6LK
2	74	9 ~ RK →站立途中 RK → 6RK，LK466 → CD 中 RP（崩地）→前冲 9 ~ RK，LK
3	48	1RK，RK → 2RK，LK
4	63	RK（Counter）→ WK → 4RP → 4RP，RP（崩地）→ 66RP，LP，LK
5	79	2RP，LK（初段 Counter）→ 4RP，LK，RK466 → CD 中 6RP，6RP，RP（崩地）→前冲 66RP，LP，LK
6	63	66WK →前进 6RK，8LK → 4RP，RP（崩地）→前冲 6RK，LK466 → CD 中 6LK

①注意前冲之后的 6WP 以 66WP 的指令来出，崩地后的前冲 6RK，LK 的输入指令是 666RK。除此之外，9RK 浮空或是 6WP、CD 中 RPCounter 浮空之后也可以这么接。

②特别注意的地方是 6RK，LK466 之后的 CD 中 RP，为了避免误出 6RP，可以将指令换成 CD 中 9RP。崩地后的 9 ~ RK，LK 需要前冲的距离长一些。

这个收尾方式比起 6RK，LK 派生伤害要低，不过难度小一些。

③第一招近距离命中的时候不仅仅是 2RK，LK，4RK，LK 也可以接上。

④比较稳定，但是相对地伤害也低一些。重视伤害的话应该替换成 RK（Counter）→前冲 RK，LK466 → CD 中 RP（崩地）→前冲 6RK，LK466 → CD 中 6LK（伤害 67）。

⑤ 4RP，LK，RK466 之后需要最速出 CD 中 6RP，6RP，RP 才能从第二段开始接上。

⑥投技开始的连续技。注意不怕难度的话，也可以直接套用第一套连技。

墙壁连技和下段裁连技解说

搬运	{前冲 RP}X3 →前冲 RP，6RP，WP
崩地消费前	6WP（崩地）→ 6RK，LK466 → CD 中 6LP
崩地消费后	6RK，LK466 → CD 中 6LP
下段裁	前进 6RK，8LK →前冲 RP →前冲 6RK，LK466 → CD 中 6LK

搬运对手的时候，浮空打击时大幅吹飞对手的 6RP，6RP，WP 是首选收尾技能。反之和墙壁已经距离很近的时候 LP，RP，LK 使用起来更轻松。崩地消费后的搬运中，使用硬直较小的 66RP，LP，LK 或者 WK 来追击都不错。墙壁连技中 CD 中 6LP 延迟一瞬再出，击中 Down 状态的对手时能提高伤害。但是此套追击无法命中女性角色，只能替换为 6WP（崩地）接 1RK，RK。与之相反体型大的角色崩地后右横移动接 6RK，LK466 → CD 中 6LK 也可形成高伤连续技。

三岛一八
Kazuya Mishima

国籍 无
流派 三岛流喧哗空手

基本战术 控制中距离后迅速近身痛击！

一八拥有很多远距离的强力技能，其中不得不提的是风神拳（6 ☆ 23RP）。风神拳（最速风神拳）拥有极其优秀的攻击判定和发生速度，本身又是浮空技，在狙击对手前进、确反对手挥空时效果非常显著，某种程度上说不仅仅是一八的招牌技，更是铁拳系列的招牌技。6LK 是拥有让人瞠目结舌攻击距离的中段技，用于牵制或者狙击蹲状态下挥空的对手效果很好。控制住中距离后的二择中，无视风险而优先考虑伤害的话应以下段的 6 ☆ 23RK，LP 为主，辅以远距离的站立途中 RP 与近距离的站立途中 LP，RP 进行二择。只要输入 6 ☆ 234 这样的指令就能在风神步中取消后使出站立途中的招式，熟练掌握能使得对手无法辨别。

要使用低风险二择的话，推荐下段的 1RK 与中段的 6LK，也可以作为对付横移动的对策，但要注意过近的话容易被回避掉。

接近战的话，发生快、狙击横移动、Counter 命中的话还能带入连技的 3RP 非常强力。如此一来，不利或者稍微有利的状况对手就会倾向于选择发生快速的技能，如果这技能是对横移动弱的话，一八就可以阴险地展开进攻了。

主要帧数表

不论是站立还是下蹲状态，防御后的优秀确反技都是一八的一大特长。一旦有机会应该熟练发动确反。这在“强力技能被防御之后会产生很大不利帧数”这一设定被多多运用在本游戏中是非常重要的要素。

技能指令	发生	命中时	Counter 时	防御时
LP，LP，RP	10	+8/+8/D	+8/+8/D	+1/−1/−17
4LP，RP	11	+1/D	+1/D	−10/−14
6 ☆ 23RP	14	D	D	−10(+5)
3LP，RK	16	+9/D	+9/D	−7/−7
站立途中 RK，RK	11	+8/−4 敌 S	+8/−4 敌 S	−3/−15
站立途中 LP，RP	13	+5/D	+5/D	−3/−13
站立途中 RP	16	崩	崩	−18
3RP	14	5	崩	−12
3LK，RP，LP	18	+9/+5/D	+9/+5/+24	−7/−11/−9
6LK	19	5	D	−13
1RK	20	2	2	−11
6 ☆ 23RK，LP	16	−3 敌 S/D	D/D	−37/−15

技能活用 大幅增加伤害的墙壁战术指南

在对手背对墙壁的情况下，如果对手离墙壁之间有一定空隙的话，6 ☆ 23RK，LP 起始的墙壁崩地连技可以给与对手大幅伤害。正因如此，在墙壁附近施与二择，能给对手带来巨大的心理压力。二择的中段技建议选择被防御也不会遭反击的跳跃技 9LK。还有虽然被防御会遭到反击，却自带裁拳效果的 6RP，用作奇袭效果也很好。

自己右侧，对手左侧有一定空间并有墙时，6 ☆ 23RK，LP 和中段技的二择依然是非常强劲的。此时如果对手想通过右横移动来逃脱不利状况的话，可以用封锁右横移动的 66LK 来追击。

舞台没有墙壁的话狙击起身

空中连技以 3LP，RP 致使对手崩地，前冲后追加 6RK 收尾，可以展开强力的起攻。倒地之后对手原地站起或者后翻转时 4RP，RK 可以在空中击中对手，再用 1RP 使其崩地后进行追击。如果发觉对方想保持倒地姿势骗取挥空，立即 2WK 不要客气。在没有墙壁的舞台应当多用起身狙击战术。

连技表 难度虽高，一旦熟练之后威力巨大

编号	伤害	连技
1	73or74or76	6 ☆ 23RPor 站立途中 RPor3RP（Counter）→ 6 ☆ 23RP → 3LK → 3LP，RP（崩地）→前冲 3LK → 6 ☆ 23RP
2	73	站立途中 LP，RP → LK，LP，RK → 1RP（崩地）→前冲 LK，LP → 6LK
3	73	66LK → 4RP，RK →前冲 1RP（崩地）→前冲 6 ☆ 23RP →前冲 6 ☆ 23RP
4	60	3LP，RK → 1RP（崩地）→前冲 LK，LP，RK →前冲 6 ☆ 23RP
5	55	3RP（Counter）→ 6 ☆ 3RP（最速）→各种连技
6	95	对手背对墙壁 3RP（Counter）→ WP → 1RP（崩地）→ 3LK，RP，LP

①兼顾了伤害、难度与起攻的一套连技。第二段的 6 ☆ 23RP 接在始动技 6 ☆ 23RP 之后就应该前冲出，接在始动技站立途中 RPor3RP（Counter）后则要等到对手快要倒地的瞬间打出，之后的连技会变得安定一点。崩地弹起后前冲膝顶直接风神拳不要间断。

② 1RP 在开始前冲之后再输入更容易命中。崩地后追击前冲 LK，LP，最后的 6LK 连续按键即可。

③崩地后的两发风神拳都需要前冲，是有难度的连技。

④和上一条连技一样，崩地之后的技能都需要前冲才可。

⑤ 3RP（Counter）命中后有 13 帧的时间对手会保持地面站立，用最速风神拳打起来后可以接出决定胜负的大伤害连技，有练习的价值。

⑥一套版边连技，和上一套一样，WP 需要最速输入。

墙壁连技和下段裁连技解说

搬运		浮空→｛前冲 6LP｝×1 ～ 5 → 3LP，RK
崩地消费前		（对手中撞墙）→ 9LK（崩地）→ 3LK，RP，LP
蹦迪消费后		（对手碰壁倒地瞬间）→ 3LK，RP，LP
下段裁	伤害 35	LK，LP，RK →前冲 LP，RP → 6LK

想把对手从远距离搬运到墙壁附近时，6LP 活用可以事半功倍。不过以 66LK 或是 3LP，RK 始动的话，不使用崩地想把对手搬运上墙实在太难，所以接通常连技就好。崩地消费前上墙的话用 6RK 崩地，高位上墙的话可以换成 9LK 或 66LK 追求更高的伤害。消费崩地后的上墙，距离近的话使用 3LK，RP，LP，远处则用 4RP，RK，LP，而且对大型角色 4LP，LK → WP 追加可能。另外 3LK，RP，LP 的第三发一定程度上延时输入的话连击伤害修正会清零，这样一来又可以提高伤害。

下段裁起始可以连接四个风神拳，有 45 点伤害，不过难度很大。

布莱恩 菲利
Bryan Fury

国籍 美国

流派 Kickboxing（偏现代泰拳）

基本战术 4LP 为主轴的进攻

4LP 的攻击范围很长，被防御也有利。更可怕的是 Counter 命中之后直接接续空中连技，是高性能的招式。随时保持这个招式的杀伤范围是布莱恩的战术核心。

4LP 迫使对手防御后，进入近战有利状态，之后选择发生快的 LP 派生、中段的 3RP,LP、低身位的 1LK 为主体技组织进攻。4LP 防御后的对手如果有横移动的倾向，便选择对横移动强劲的 66RK、3LP,LP,LP,LP,RP 或者是 WP,RP 进行狙击。1LK 命中时也会对我方不利，之后尽量横移动，伺机再次使用 4LP。以上的攻击战术使用非常简单，但是伤害也不是很让人满意。因此将对手的防御意识提高后，选用中段浮空技 214RK 和强力下段技 214LK 的二择让对手不胜心烦吧。这两个技能判定范围都很广，又容易捕捉企图横移动的人。但缺点是发生不快，要确认对手没有积极反击的倾向后再放心使用。

4LP 够不到的距离，使用连技始动技 8RK 来牵制对手，由于身体没有前倾，即使挥空被反击的危险也不是很大。除此之外，在通过横移动躲避对手攻击的时候，采用 64RP 是再好不过的反击招式了。不过倘若对手的招式是蹲技，这招上段技就无能为力，只能换为 6RP,LP,RK 了。

主要帧数表

10 帧发生的 LP,RK 攻击距离非常长，按住 6 方向输入攻击距离还能变得更长。64RP 是发生 14 帧的浮空技，由于确反 14 帧的招式比较多，不妨一一记下挨个确反。64RP 摸不到的距离，换成 66RP 进行确反。

技能指令	发生	命中时	Counter 时	防御时
LP,RK,LK,LK	10	+8/+4/+1/+7	+8/+4/+1/+7	+1/−7/−10/−7
3RP,LP	13	+3/+2	+3/+2	−8/−4
64RP	14	D	D	−7
WP,RP	14	+6/D	+5/D	−10/−14
66RP	13(14)	D	D	−10
6RP,LP,RK	15	+1/+1/D	+1/+1/D	−10/−10/−13
4RK	16	+15	+15	−10
1LK	16	−1	+14	−12
4LP	20	+5 敌 S	D	+3
214 ~ RK	17(20)	D	D	−12
214 ~ LK	19(22)	+2	D	−14
站立途中 LK,RK	12	+4/+4	D/+13	−10/−10

技能活用 墙壁边的挑衅（LP+LK+RK）战术

墙壁连技的 2WP6 → LK,RK 或者 2LK,RP 命中之后，前冲接近后的防御不能技 LP+LK+RK 很强力。命中受身的对手之后，快速接续 WP,RP、6RP,LP,RK 或者 4RK 的话可以形成连续命中。特别是 4RK 之后可以接 64RP 起始的墙壁连技，给对手带来的体力损失几乎是可以决定胜负的。挑衅（LP+LK+RK）可以随时取消，确认对手没有受身后可以立即转换为 214RK 或者 2RK 进行追击。虽然对手通过延迟受身时间点以及挑衅本身的高风险都会使得判断难度加大，不过回报过于逆天所以一定要熟练掌握。

另外，如果对手处于墙边时，挑衅也可以跟在 4LP 后面出。

受身成功的对手用二择对付

诱发对手崩地，追加 9LK 之后稍微前冲，延迟一点输入 1RP 的话，没有采取横转受身的对手会被浮空，可以追加 RP →前冲 LP → 4LK,6RK,LP,RP。对于采取横转受身对手，前冲后把握好适当的时机 LP+LK+RK，如果能形成挑衅连技的话就是非常强力的二择了。

连技表 用威力优秀的 66RP 华丽地作为连技的终结技吧

编号	伤害	连技
1	74	64RP → 6LP,RK,LK,LK →前冲 6LP → 4LP（崩地）→ 9LK → 66RP
2	75	64RP → 6WP → 6LP → 66RK（崩地）→前冲 9LK → 6LP →前冲 66RP
3	74	站立途中 LP → 4LK6 →特殊步伐中 LK → 6LP → 66RK（崩地）→ 9LK → 66RP
4	76	8or9RK →前冲 1RP → 6LP → 4LK,WP（崩地）→ 4LK6 →特殊步伐中 RK,LP,RP
5	71	214 ~ RK → WP → 1RP → 6LP → 4LP（崩地）→ LK,LK,RK
6	20+N	LP+LK+RK → 64RP →空中连技

① 6LP,RK,LK,LK 四连击的第三击输入要适当延迟。反之，9LK 之后的接续要快速输入。

② 到 66RK 崩地为止都要最速输入，对手崩地之后的前冲只能有一瞬，之后输入 9LK。6LP →前冲 66RP 的部分，尽量延长 66 的输入时间是要诀。难度太高可以将 66RK 换成 4LP。

③ 6LP 硬直结束之后，必须最快输入 66RK。

④最初接续的 1RP 在前冲之后输入的话，即使 8or9RK 的打点偏远也能接上。

⑤的 214RK 会诱发旋转浮空，通过 WP 第一段命中来使对手回复正常浮空体势。

⑥中挑衅追加 64RP 的连技容不得 1 帧的犹豫，64 的输入必须快到几乎没有回中的步骤，注意 4 和 RP 要几乎同时输入。熟练掌握以后，即使不在版边也可以享受到挑衅的高回报。

墙壁连技和下段裁连技解说

类型	伤害	连技
搬运		浮空技→ 1RP → RP → 6LP → 4LK6 →特殊步伐中 RK,LP,RP
崩地消费前		4LP → 2WP6 →站立途中 LK,RK
崩地消费后		2LK,RP
下段裁	43	6LK → 1RP → 6LP → 4LK6 →特殊步伐中 RK,LP,RP

运用空中连技搬运对手的时候，推荐的技能是能够远距离吹飞的 4LK6 → RK,LP,RP。碰壁之后，使用即使对手处于低位也能命中的 4LP 诱发对手崩地状态，再前冲缩短距离使用 2WP6 即可命中，之后派生站立途中 LK,RK 可以击中碰壁的对手，第二发输入延迟一下的话，Down 状态的对手也可以命中。由于此时伤害修正已经高达 70%，前面连技部分攻击次数越多，此时得到修正归 0 后的伤害提升越大。不过延迟之后做挑衅起攻会比较困难，实战中还是要考虑对手的体力来使用。

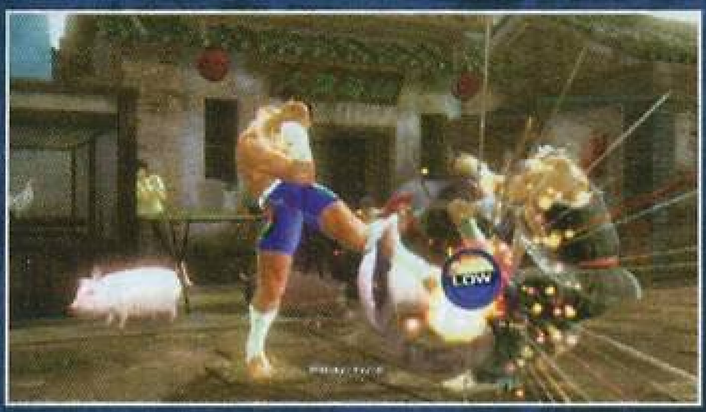
布鲁斯 埃尔文

Bruce Irvin

国籍 美国

流派 Kickboxing（偏正统泰拳）

基本战术 围绕特殊步伐“6 ☆ 23”展开的二择战术



在近距离中，LP 或 3LP 的派生都是发生非常快的攻击主力技能。但要注意如果只是单纯地连发的话很容易被人习惯而破解，时刻注意变换节奏是布鲁斯的特点。LP，RP 迫使对手防御之后派生 2RK，或是一度中断连携之类行动都能使得节奏变换。其他推荐的技能还有浮空技 3RP 或者 9RK，和形成二择的下段技 2RK。要注意的是布鲁斯的大部分技能都对横移动很弱，所以对付横移动频繁的敌人，适当时机使用 WK 也很重要。强力的下段技 6 ☆ 23LK 虽然好用，其发生时间也过长，在近处的时候尽量避免使用。

中距离的攻击范围优秀的 6 ☆ 23 之后的派生技要充分地活用。首先可以从敌人攻击范围之外以浮空技 6 ☆ 23RP 和下段的 6 ☆ 23LK 的二择开始组织进攻。这两个技能都属于破绽较小，一旦命中就能给予很大伤害的技能。对于横移动频繁的对手适当使用 66LK 给予压制很有必要。

这一组二择不断施加之后，聪明的敌人必然会选择在我方招式发生前予以先制攻击。为了对应这点，选择攻击范围长的 4RP 和发生很快的 RK 来狙击 Counter 很重要。不论哪一招 Counter 命中之后都能后续近半血的大伤害连续技，非常强力。另外同样能打出高浮空的 46RK 也是可以追求的，先置在对手可能接近的位置有奇效。

6 ☆ 23 的二择战术

6 ☆ 23 输入后根据按键时机的不同，招式的发生时间也会有微妙的变化。6 ☆ 23RP 要比 6 ☆ 23LK 发生快，所以二择使用时 RP 可以延迟输入一点以达到迷惑对手的目的。除此之外，6 ☆ 23 结束之际最后输入 LK 的话，与 6 ☆ 23 结束后再输入的 46RK 也可以形成二择。

连技表 攻击回数很多，破坏力惊人！

1		3RP → 6LK → LK，RP6 ～→特殊步伐中 LP → 3RK →バサートスタンス中 6LP（崩地）→ LK，RP6 ～→特殊步伐中 LP → 4RP
伤害	63	
2		3RP → 6LK → 6RK，LK，RK →バサートスタンス中 6LP（崩地）→ 6LK → LK，RP6 ～→特殊步伐中 RP
伤害	74	
3		9RK → 6LK → RP，RK →バサートスタンス中 6LP（崩地）→ 6LK，LP → 4RP
伤害	70	
4		6 ☆ 23RP → 6WK → 3RK →バサートスタンス中 6LP（崩地）→右横移动 LK，RP6 ～→特殊步伐中 LP → LK，RP6 ～→特殊步伐中 LP → LK，RP6 ～→特殊步伐中 RP
伤害	81	
5		4RP（Counter）→ 2LK，RK → LK，RP6 ～→特殊步伐中 LP → 3RK →バサートスタンス中 6LP（崩地）→ RP，2RK，LK
伤害	85	
6		RK（Counter）→ 6WP → RP，RK →バサートスタンス中 6LP（崩地）→ 6LK，LP → LK，RP6 ～→特殊步伐中 RP
伤害	81	

① LK，RP6 ～的输入需要勤加练习。崩地后的 LK，RP6 ～前冲一点出会更安定，指令为 66 ☆ LK，RP6 ～。

② 3RP 起始的浮空技连技中伤害最大的一个。崩地后的 6LK 要前冲相当的距离才能命中，输入指令为 6646LK。

③在崩地之前的技能几乎都要最速。崩地后需要前进后出 6LK，LP，注意前进距离不够的话，最后的 4RP 会落空。

④崩地之后进行右横移动，可以打出共 10Hits 的连技。追求伤害的话可以换②的连技。

⑤ 4RP（Counter）之后，慢一点输入 2LK，RK 也能过命中。

⑥第二段的 6WP 要越快越好。

主要帧数表

布鲁斯拥有在所有角色的发生 10 帧的技能中伤害最大的 LP，RK，LK，攻击范围很大很好用。2RK 是站立状态起始的最速下段技，但是被防御后破绽也很大。4RK，LK，2RK 这一招第二发命中时又会很大的有利时间，作为反击技使用效果很好。

技能指令	发生	命中时	Counter 时	防御时
LP，RK，LK	10	+8/+7/+1	+8/+7/+1	+1/−4/−15
LP，RP，2RK，LK	10	+8/+7/−5/D	+8/+7/−5/D	+1/−1/−16/−4
6RP，RK	12 ～ 13	+3/D	+3/D	−8/−12
2RK	13	−5	−5	−16
LK，RP	13	+3/+6	+3/D	−8/−12
4RK，LK，2RK	14	+6/+5/+3	+6/+5/+3	−5/−10/−13
3RP	15	D	D	−13
3LP，RP，LP，RK	16	+4/0/+3/D	+4/0/+3/D	−7/−1/−6/−12
4RP	17	D	D	−8
蹲中 3RK	21	+9	D	−17
6 ☆ 23RP	17	D	D	−14
6 ☆ 23LK	24	+4	+4	−12

技能活用 6 ☆ 23LK 命中后的战术

6 ☆ 23LK 命中后我方有 4 帧的有利状态，这时对方主要会有以下行动：1. 发生快速的攻击。2. 带蹲属性的攻击。3. 跳跃攻击。4. 横移动。对付第一种行动用 LP，RK，LK 或者 6RP，LK 或者 RK，这几招都能一定程度上兼顾对付其他的行动模式因此很好用。对付第二种行动用 9RK、LK 或是 2RK 虽然有效，但是这几招对付其他几种行动并不好使，所以最稳妥的方案是一瞬横移动之后用浮空技 3RP 或是 9RK 来反击，也可以横移动后出 2LP 来慢慢牵制对手。对付第三种行动只需要发生快一点的招式即可，但要注意 2RK 是不可以的。对付第四种行动的对手用 WK 是一种选择，不过跟着一起横移动组织攻势也许会更有利。

墙壁连技和下段裁连技解说

搬运		3RP → 6LK → 6LK → LK，RP6 ～→特殊步伐中 LP → LK，RP6 ～→特殊步伐中 LP → 6RP，RK
崩地消费前		2WK（崩地）→ 6LK，LP → 1RP，LP，RK
蹦迪消费后		LP，RP → 1RP，LP，RK
下段裁		6LK，LP → 6LK →｛LK，RP6 ～→特殊步伐中 LP｝× 2 → LK，RP6 ～→特殊步伐中 RP
伤害	49	

墙壁搬运的过程首先使用两次高威力的 6LK，之后的 LK，RP6 ～→特殊步伐中 LP 用来调节距离。等待距离墙壁较近的时候，6RP，RK 将对手吹飞使其碰壁。除此之外的吹飞技还有 6RK，LK，RK → LK 比较爽快，RP，2RK，LK 可以把对手打至墙壁比较高的位置。总之布鲁斯的搬运连技还是非常丰富的。碰壁后 2WK 使其崩地，6LK，LP → 1RP，LP，RK 可以确定命中。1RP，LP，RK 的最后一击可以稍微延迟输入，等待连技伤害修正清零后再命中，这样一来伤害又能增加。崩地消费后运上墙再追加 6LK，LP 比较有难度，换做 LP，RP → 1RP，LP，RK 就很简单了。

下段裁后的连技把握好节奏感就没有难度。

德拉贡诺夫 Dragunov

国籍 俄罗斯
流派 军用桑勃

基本战术 活用 2RP 和 666RP，动摇对手的防御

德拉贡诺夫有很多简单实用的技能，在中～近距离战中很有优势。组织攻击的起点往往是下段技 2RP，发生快而且不容易被看破，重要的是招式本身为蹲下状态，很容易避开对方的上段攻击。命中后双方平帧，这时可以使用站立途中 RK，甚至再一次 2RP 也是不错的选择。当频繁的下段技使对手养成蹲防倾向的时候，就可以用 666RP 招呼了，这招霸道之处不仅在于被防也能获得 4 帧有利时间，而且万一幸运 Counter 命中的话，更是可以后续 77 点伤害的第⑥套连技！被防御后以 2RP 或者投技来动摇对手防御，或者横移动躲避对手的插动同时以 3RP 予以打击。

德拉贡诺夫在被对手猛攻的时候，发生 10 帧的 LP，RP，LP、跳跃属性的 9RK 或者回避性能优秀的 214RP 都能进行有效的插动。对付横移动的对手可以选用 4LK 与 236LP，其中 236LP 还可以带入第④套连技。但是这些招式都容易被下蹲回避掉，所以中段技 1RP，LP 也要积极使用。

急于对对手造成高伤的时候，就要靠接近战的二择了。下段的 1LK 或者中段的 3RP，被防御后虽然危险不小，但作为空中连技的始动技，也是值得冒险的。另外用搬运连技将对手运至墙角后的起攻也有充分的逆转可能性。由此可见德拉贡诺夫的逆转才能也是这个角色的一大魅力。

主要帧数表

发生 12 帧的 RK，LP 作为对浮空技的确反非常合适。对手露出 15 帧的破绽时一定要用浮空技 3RP 进行反击。6WP 虽然发生 17 帧，但是移动距离却比较优秀，作为防御时被拉远距离技能的反击很合适。

技能指令	发生	命中时	Counter 时	防御时
LP，RP，LP	10	+8/+4/D	+8/+4/D	+1/−7/−13
RK，LP	12	+0/+8	+7/+8	−9/−6
站立途中 WP	12	D	D	−14
1RP，LP，RP	14	+4/+1/D	+4/+3/D	−7/−10/−14
3RP	15	D	D	−12
站立途中 RP	15	D	D	−12
236LP	15(18)	D	D	−1
6WP	17	D	D	−13
666RP	15(18)	D	D	+4
2RP	18	+0/ 双方 S	+4/ 双方 S	−13
236LK	17(20)	−9	−9	−20 以上
1LK	23	D	D	−17 ～ −18

技能活用 墙壁附近的战术

利用空中连技或者 666RP 迫使对手防御后将战场推移至墙边，此时应该尽力追求带入墙壁连技。首先先出个 4WP，这一招即使被防御也是自己有利，在此之后 LP，RP，LP 可以抑制对手插动并制造对手碰壁的机会。最理想的情况是先出到第二段为止，目押到 Counter 后再出完第三段。当对手迫于压力蹲下的时候，中段 9LK 和 4RK，LK 可以有效制造碰壁。

用中段给对手施加大量压力迫使对手站防后，就可以用下段的 2RP 或是投技来形成二择。推荐使用 9WK，虽然发生比较慢，但一旦抓住对手就是无法拆解的上段防御不能技。

关于压制起身的二择

重视连技后的起攻压制的话，不妨试试将崩地诱发后的追击换为前冲 3LK。在此之后，LK，LP 可以有效狙击对手的原地起立或者后转起身，之后接续 LP →前冲 LP，LK，RP 可以再次将对手崩地。对于横转和企图保持倒地状态的对手，直接第一时间 2WK 招呼。

连技表 针对运墙距离选择合适的连技尤为重要

编号	伤害	连技
1	70	3RP → 6RK，RK，LK → LP → 66RP（崩地）→前冲 LK，LP，RP
2	64	站立途中 RP → 6RP，RK →前冲 LP，LK，RP（崩地）→ 3LK
3	57	1LK(Clean Hit) →（输入 8 方向站立）2RP →站立途中 RK → 2RK，LP，LK
4	70	236LP → 4WP（崩地）→左横移动 LK，LP → RK，LP → 2RK，RK
5	72	6WP →前冲 3LP → LP，LK，RP（崩地）→ 236RK → 2RK，RK
6	77	666RP（Counter）→ 23 ☆ RK →｛前冲 LP｝×5 → 666RP（崩地）→ 2RK，RK

①基本浮空技 3RP 开始的连技。和墙壁距离近的状况，可以使用后面的搬运连技。214RP 和 236LP 起始也可以这么接。

②这套连技是从下蹲状态的反击开始的，前冲 LP，LK，RP 输入困难的时候，不妨替换为 66RP 效果也是可以的。如果之后还要把对手搬运至墙壁的话，崩地后使用 LK，LP，RP 即可。

③蹲状态的时候是不能使出 2RP 的，只有先输入 8 方向强制站立后再行输入。站立途中 RK 命中后距离拉远的情况下，可以用 2RK，RK 来收尾。

④预读对手横移动时对应的连续技，崩地之后如果没有左横移动的操作则无法成立。

⑤浮空技的距离很长，特别适合对防御后拉开距离的招式进行反击。如果能确认 17 帧的优势，最好用这套连技。

⑥ 666RP(Counter)起始的连续技。23 ☆会制造一个下蹲的姿势，之后的 RK 为站立途中 RK。｛前冲 LP｝×5 → 666RP 可以用 LP，LK，RP 代替。

墙壁连技和下段裁连技解说

类型	伤害	连技
搬运		浮空技→ RK，LP →｛前冲 LP｝×2 → 6RK，RK，LK
崩地消费前		66RP（崩地）→ 4RP，LP，LK
崩地消费后		RP → 1LP →站立途中 WP
下段裁	40	4RP，LP →｛前冲 LP｝×2 → 6RK，RK，LK

6RK，RK，LK 会把对手大幅吹飞，用在搬运连技中最为合适。如果不是特大号场地的话，这一套搬运连技下来，可以把对手从中央搬运到墙壁，而且还不消费崩地。反之如果是和墙壁距离近的情况，6RK，RK，LK 使用的话崩地就会变得困难，还不如使用硬直较小的 RP，LP，LK 一口气将对手吹向墙壁。上墙之后如果时间充裕可以将 66RP 换成 4WP 来崩地，可以提升伤害。崩地后上墙的连技中，RP 如果在跑动中出会变成 666RP，因此一定要准确输入回中指令后再出 RP。

下段裁开始的连技需要快速输入前冲，实在不行也可以减少一次前冲 LP 的衔接，这样损失并不算太大，还更安定。

文 脆薯条　美编 anubis

作为PS3平台上第一款真正意义上广受关注的GAL游戏，玩家们想必已经等得太久太久了。在家用机乃至PC这片领域之中，AQUAPLUS与Leaf的地位可以说是“大厂级”的。无论是人设、剧情以及音乐，这三方面都是同类游戏中的佼佼者。本作虽然是98年的移植版，但全新的角色原画仍然由著名画师河田正人担任，十多年后的画风可谓今非昔比，玩家大可不用担心“人物崩坏”问题，如果连最最基本的人设都不过关，那么游戏可以说已经没有了灵魂；剧情方面则讲述了一个感情不专一的故事，相信看过动画的玩家深有感触；音乐方面则更无可挑剔，水树奈奈与平野绫不仅仅是人气声优，在几首角色歌中的演绎更是让人刮目相看。另外还有AQUAPLUS当红歌手Suara助阵，本作可谓是“集GAL游戏三大精髓与一身”之作（笑）。同时，AQUAPLUS一直勇于创新的理念也为游戏平添了许多亮点，人物对话时采用了一种全新的立绘显示方式，暂称为“动画生成技术”。接下来就追随着98年的足迹，再次体验冬日里的这首恋爱之歌吧。

纯白相册	AQUAPLUS	文字冒险
PS3	WHITE ALBUM 綴られる冬の想い出	日版
	2010年6月24日　1人	8800日元
	无对应周边	对应玩家年龄：17岁以上

Prologue

歌声在我耳边慢慢响起……
在冬天的街道上、刺骨的寒风中，我却驻足聆听着歌声。
音乐店门口回响着她的歌声，而我却站在另一侧，静静地看着……
从大学回家的路上，寒风席卷着整个街道，但我却一直站在那里。

我的日常生活就想这样平凡，同样一成不变地继续着。
但只有一个与众不同的地方。
自从她出道以后，两人的关系并没有改变，而是慢慢持续着。
至少，目前就是这样……

她有她特别的生活方式，而我依然在平凡中度过。
一个人和一个人总会有相遇与分别，在这种相遇与分别中，我们慢慢度过每一个日子。
隆冬之中，被宛如纯白相册般点缀着的一个个故事，其实一直以来就在这里……

画师介绍

河田正人，曾用名“ら～ · YOU”、“河田优”、“カワタヒサシ”，是 AQUAPLUS 旗下 Leaf 设立时的元老级人物，现在与甘露树、なかむらたけし（中村毅）、みつみ美里（三实美里）等人并称 Leaf 的当家画师。1997 年河田正人与水无月彻一起制作《To Heart》，待水无月彻退出 AQUAPLUS 之后，他便成了大阪分部的主要原画者。其代表作品就是玩家熟悉的《To Heart2》中的世森花梨、久寿川ささら与まーりゃん。除了中村毅以外，其他三人都出过自己的画集，有兴趣的玩家可以关注下。甘露树与三实美里的画集由于年代久远，已经不怎么好找了，而河田正人的画集于 6 月 24 日在日本发售，其中包含了 PS3 版以及原 PC 版《纯白相册》（以下简称 WA）未公开过的一些设定画。

游戏介绍 WHITE ALBUM

作为文字冒险游戏，本作似乎没有什么系统可言，玩家在游戏中只要注意以下几点即可。

1. 想要攻略某个角色，就必须一直追着她触发事件，在对话事件中会有回答的选项，回答正确自然会增加好感度，系统会用独特的声音提醒玩家（提升好感度时，声音较短的为 1、较长的为 2，每会话一次好感度自动加 1）。要是回答错了的话，可以重新读档来过，而且系统会在已经选择过的选项前做上标记。

2. 玩家在选择自由移动时会看见一些角色身上发着红光与感叹号，表示该名角色有重要事件发生，建议最好不要错过，而且可能会附带一些 CG。

3. 本作是无法直接跳过未发生过的剧情对话，所以只能按过去，第二次则可以直接按方块键快进。按下 SELECT 键则是高速跳跃。

4. 一周目通关后会追加音乐鉴赏模式、相册模式与动画回放模式。其中相册模式可以查看所有角色已经触发过的相关剧情，还能够播放已经收集到的 CG。

5. 游戏中存在一些 BUG，会导致无法继续游戏，画面卡在一个地方不动。所以养成随时记录是个好习惯，快速返回标题画面请按 R1+L1+R2+L2+START+SELECT。

角色介绍 WHITE ALBUM

森川由崎
YUKI MORIKAWA
声优：平野绫
一年前出道的新人歌手，同时也是主角藤井冬弥大学里的恋人。性格温和、善良、有点弱气。虽说走上了偶像歌手的道路，但她对冬弥的感情依然没有改变，犹如白雪一样的纯洁。

绪方理奈
Rina Ogata
声优：水树奈奈
由崎的前辈兼好友，从小就展现了其非凡的天赋，从而踏上偶像歌手之路。对待任何事情都有一颗坚定的心，教会了由崎很多东西。如此年轻就已经才貌双全，但同时也失去了宝贵的时间。

泽仓美咲
Misaki Sawakura
声优：高本惠
主角藤井冬弥高中时代的好友，现在是他大学里的前辈。非常喜欢做料理与写小说，但有时候会有非常懦弱的一面。无论对谁都非常温柔，对于由崎来说，她就仿佛是一个真正的姐姐。

河岛遥
Haruka Kawashima
声优：升望
冬弥从小到大的青梅竹马，虽然说话总是一副没有力气的样子，但实际上非常喜欢运动。由于她的内心比较封闭，所以她对冬弥的感情依然停留在青梅竹马的阶段。

观月麻奈
Mana Mizuki
声优：户松遥
有点任性，老是喜欢和冬弥作对的小女孩，实际上却是 3S 社长的爱女。虽然有时很拿她没办法，但却意外地和遥非常亲近。

筱冢弥生
Yayoi Shinozuka
声优：朴璐美
由崎身边的经纪人，虽然是个美女，但做事认真、说话冷漠的态度让人感觉很难接近。为了让由崎成功迈入偶像的道路，她可以付出一切。

如月小夜子
Sayoko Kisaragi
声优：佐藤利奈
PS3 版新增加的女主角，原是“樱团”的偶像歌手。非常喜欢唱歌，虽然唱功不怎么好，但一直在默默地努力，平时哭哭啼啼的她做起事来却意外地认真。

吐槽一 喂喂，游戏第一张场景画中那个熟悉的背影、那两把熟悉的小辫子……你敢说那不是柚原木实吗？！（To Heart2）

奖杯列表与具体解锁方法 ~~~~~~ WHITE ALBUM

话说在前头，本作绝对不是一个“奖杯神作”。虽然获得奖杯的方法大多雷同，但 7 个女主角 7 条不同的路线打下来是非常累人的，妄想跳剧情的玩家还是趁早放弃为妙。就算以最快速度按过全剧情，白金至少需要 30 小时左右，每个人物的会话事件收集也非常复杂，如果你光是为了奖杯，那么后几页的内容就可以无视了。

编号	奖杯	名称	备注
0	白金	ベスト・ホワイトアルバムプレイヤー	获得全部的奖杯
1	铜杯	森川由崎エンド	完成森川由崎的剧情
2	铜杯	绪方理奈エンド	完成绪方理奈的剧情
3	铜杯	河岛はるかエンド	完成河岛遥的剧情
4	铜杯	泽仓美咲エンド	完成泽仓美咲的剧情
5	铜杯	观月マナエンド	完成观月麻奈的剧情
6	铜杯	筱冢弥生エンド	完成筱冢弥生的剧情
7	铜杯	如月小夜子エンド	完成如月小夜子的剧情
8	铜杯	ノーマルエンド	完成普通结局
9	金杯	キャラクターシナリオオールクリア	完成全部7个角色的剧情
10	银杯	ビジュアルコンプリート	完成全CG收集
11	铜杯	ミュージックコンプリート	收集游戏中的所有音乐
12	银杯	由崎会话イベントコンプリート	完成由崎所有的会话事件
13	银杯	理奈会话イベントコンプリート	完成理奈所有的会话事件
14	银杯	はるか会话イベントコンプリート	完成遥所有的会话事件
15	银杯	美咲会话イベントコンプリート	完成美咲所有的会话事件
16	银杯	マナ会话イベントコンプリート	完成麻奈所有的会话事件
17	银杯	弥生会话イベントコンプリート	完成弥生所有的会话事件
18	银杯	小夜子会话イベントコンプリート	完成小夜子所有的会话事件
19	银杯	彰会话イベントコンプリート	完成彰所有的会话事件
20	银杯	英二会话イベントコンプリート	完成英二所有的会话事件
21	金杯	会话の达人	全部的会话等级达到3
22	银杯	世间话マスター	“世间话”等级达到3
23	银杯	趣味会话マスター	“趣味”等级达到3
24	银杯	芸能会话マスター	“芸能”等级达到3
25	银杯	文芸会话マスター	“文芸”等级达到3
26	银杯	恋爱会话マスター	“恋爱”等级达到3
27	铜杯	由崎のお见舞い	完成由崎前来探病的事件
28	铜杯	理奈のお见舞い	完成理奈前来探病的事件
29	铜杯	はるかのお见舞い	完成遥前来探病的事件
30	铜杯	美咲のお见舞い	完成美咲前来探病的事件
31	铜杯	マナのお见舞い	完成麻奈前来探病的事件
32	铜杯	弥生のお见舞い	完成弥生前来探病的事件
33	铜杯	小夜子のお见舞い	完成小夜子前来探病的事件
34	铜杯	由崎とデート	完成与由崎约会的事件
35	铜杯	はるかとデート	完成与遥约会的事件
36	铜杯	美咲とデート	完成与美咲约会的事件
37	铜杯	マナとデート	完成与麻奈约会的事件
38	铜杯	弥生とデート	完成与弥生约会的事件
39	银杯	真・バレンタインイベント	完成与由崎情人节的特别事件
40	铜杯	理奈バレンタインイベント	完成与理奈情人节的特别事件
41	铜杯	マナバレンタインイベント	完成与麻奈情人节的特别事件
42	铜杯	スーパーアルバイター	在エコーズ打工40次
43	铜杯	ヒキコモリスト	家里蹲40次

奖杯说明

编号 1 ～ 7：简单说来只要一路追着相应角色即可，没有什么难度。新角色如月小夜子需要由崎或理奈线通关一次，2 周目开始后直接选择新游戏，然后就能在电视局中碰见她。另外弥生线稍微有点特别，一定要接受由崎的委托去电视局打工，随后结束后会追加与弥生在停车场的事件，同时解锁第一张 CG。接下来只要一路追着她即可。

编号 8：普通结局只要一路宅在家里即可轻松达成，或者在重要的分支选项时故意选错即可。

编号 9：只要完成 7 个女主角的结局，那么奖杯自然就会解锁。如打通一条线后一定要选择重新开始游戏，不能读取一个存档继续游戏，这样会造成系统 BUG，如果反复读取一个存档而不选择新游戏的话，那么就算取得了 7 个结局铜杯都无法开启全剧情的金杯了。

编号 10 ～ 11：两个收集奖杯，完成 7 个角色的结局并且不跳过特殊事件的话，那么全 CG 收集的奖杯自然就会解锁；全音乐收集也非常简单，一周目达成由崎结局后，还剩下两首曲目没有解锁。一首是小夜子的 BGM，另外一首插曲《君のかわり》是麻奈线最后的结尾曲，另外美咲线与遥线中也会出现几次。

编号 12 ～ 20：最为麻烦的全角色会话收集，以下单独列出具体方法。

编号 21：推荐在理奈线的时候完成，所有角色的会话等级是共通的，如果某个角色某项会话被锁住的话，那么换一个角色继续提升即可。全部达到等级 3 后解锁奖杯。

编号 22 ～ 26：这几个奖杯非常容易，攻略某个角色时只要一直选择相应的会话即可轻松达成。

编号 27 ～ 33：这几个奖杯也比较简单，在攻略某个女主角时，只要一直追着她并且不在家休息，那么剧情到一定程度后玩家强制生病，此时女主角们就会打电话或者上门问候，同时解锁奖杯。

编号 34 ～ 38：约会部分可以参看会话一览中的选项。

编号 39 ～ 41：只要一直追着相应的角色，那么 2 月 14 日情人节当天自然就会发生特别事件。

编号 42：只要一直去エコーズ即可轻松达成。

编号 43：这个不用说了吧……

全角色会话收集

注：建议在重要的分支选项时多留几个存档，会话时的回答选项只列出提升好感度的回答。

各个角色的会话经验值一览

角色	世间话	趣味会话	芸能会话	文艺会话	恋爱会话
由崎	+1	+1	+1	+1	+1
理奈	–	+1	+2	+1	+1
遥	+1	+2	+1	+1	–
美咲	+1	–	+1	+2	+1
麻奈	+1	+1	+1	–	+2
弥生	+1	–	+2	+1	+1
小夜子	+1	+1	–	+1	+2
英二	+1	+1	+2	+1	+1
彰	+2	+1	+1	+1	+1

除了恋爱会话外，其他会话等级要求为 LV2=5、LV3=17，恋爱会话等级要求为 LV2=4、LV3=12，所有的会话等级全都是累计数。

吐槽二 游戏中彰的形象实在是令人无法忍受……那说话的方式简直……而且连声优都换了。

森川由崎所有会话一览

由崎的会话和 5 个角色有关，其中与理奈的会话最为复杂，自身还有一个“ショッピング 3”事件有着极为苛刻的触发条件，算是最难的一个会话收集了。

世间话

会话内容	触发条件	选项
由崎は今年さ、学园祭来られそう？	–	–
なんていうかさ、あったかいもの	公园、大学中	–
今年の冬ってさ、やたら晴れてる	–	–
由崎、时々は实家とかに归ってる	–	–
俺、家庭教师始めたんだ	–	–
由崎、最近、ちゃんと眠ってる	–	–
由崎、学园祭の日は结局どうした	没有与由崎一起去学园祭	–
なんだか…久しぶりって气がする	–	–
最近…ほんと、がんばってるよね	–	–
…今日はちょっと…风邪、强く	–	–

趣味会话

会话内容	触发条件	选项
由崎って、アクセサリーとか	限定圣诞节前	选择“行こう”触发第一次约会事件。
由崎ってさ、毎日それだけ忙しく	–	–
なんかさ… 2月上旬	电视局内	–
この间、はるかとさ…	11/30与遥去体育中心后	–
そういえば、はるか、最近、自转车	11/29当晚拒绝遥去体育馆的邀请，随后与由崎去学园祭	–
この间の店、结构かっこよかったよ	第一次约会完成后	选择“行けるよ”触发第二次约会。
いい天气～	※注解1	–
あの…	–	–

芸能会话

会话内容	触发条件	选项
そういえば由崎って、仕事场で	–	–
由崎って、他のタレントさんから声	–	–
由崎って、ひょっとして毎日弥生	接受12月上旬由崎的打工邀请，随后选择“行くよ”来触发弥生的第一张CG	–
仕事で嫌なことがあった时	电视局内	–
今さらこんなこと闻くのも变だけど	–	–
今日も仕事大变だね	电视局内	–

文芸会话

会话内容	触发条件	选项
どうしたの？今日は授业？	11月中旬大学内	选择“代わりに借りて”。
由崎、学校の方、どうするか	–	–
ステージを背に立つ由崎	–	–
俺はつい最近读んで面白かった	–	–
この间闻いたんだけどさ、理奈	※注解2	选择“そんなことないよ”。
この间さ、彰と美术馆行ったん	与彰去过美术馆后	选择“行こう”。
由崎…。学校とかで全然会えなく	–	–

恋爱会话

会话内容	触发条件	选项
…今さら思うけどさ…俺达って	–	–
こんなこと改めて言うのって变かも	恋爱会话等级2	–
知り合った顷のことって、觉えてる	–	–
「あのさ…」「冬弥君…」	–	–
由崎…	エコーズ内	–

※注解1：“ショッピング3”的触发条件比较苛刻，首先必须在麻奈家当一次家教，随后选择“由崎って、アクセ～”来触发“ショッピング1”，接着再选择“この间の～”触发“ショッピング2”。11/29当晚会接到遥的邀请，选择同意，随后由崎的邀请也选择同意，但下面必须选择优先遥，随后去体育中心发生特殊事件。完毕后回来继续和由崎对话触发“この前、はるかとさ…”，全部完成后就可以触发“いい天气～”这个趣味会话与“ショッピング3”的事件了。由于这个事件有时间限制，所以尽快进行。

※注解2：这个会话触发的条件是先要与理奈触发文艺会话中的“理奈～ステージ～デザイン～”，所以必须尽快。需要注意的是，必须在学园祭时与由崎一起看美咲演剧部的演出，这样一来继续和理奈对话就不会被锁住，如果不看的话，这个会话会一直锁到1月4日。而由崎的会话是要求在12月3日～12月30日中才能触发的，条件很苛刻，所以两者会产生矛盾。简单说来只要触发与由崎看过美咲的演出，随后一直与理奈会话直到“理奈～ステージ～デザイン～”出现，随后再与由崎会话就能解锁“この间闻いたんだけどさ、理奈”这个文艺会话了。

绪方理奈所有会话一览

理奈的会话与好几个角色都有关联，好在并不是太复杂，惟一要注意的是下面的一个注解。

世间话

会话内容	触发条件	选项
…とはいっても、あの绪方理奈	–	–
今日はひょっとして、ずっとここで	电视局内	–
今年は雪、もう降らないのかな	1/1触发大晦日特殊事件后	–
今年は雪、もう降らないのかな	※注解	–
あのさ…	エコーズ内	–
理奈ちゃんペットとか饲ってないの	–	–
俺、独り暮らししてるんだけど	–	–

趣味会话

会话内容	触发条件	选项
理奈ちゃんって、いつもおしゃれ	–	–
理奈ちゃんって、何か好きな	电视局内	–
今、理奈ちゃんが一番やって	–	–
时々气になってたんだけど	エコーズ内	–
前も见たけど、理奈ちゃんって	–	选择“悪くない”。
前に理奈ちゃん、俺にハング	–	选择“そんなことない”。
バレンタインのお返し、どんな	2/14情人节事件后	–
この间、俺、知り合いとサイクリング	11/30与遥去体育中心后	–

芸能会话

会话内容	触发条件	选项
あの…由崎って、どう…？	–	选择“心配だよ”。
理奈ちゃんは、作曲の方をやって	–	–
理奈ちゃんは海外に行ったりする	–	–
今日はなんの仕事？	电视局内	–
えっとさ…	–	–
闻いたんだけど、英二さんの服も	英二趣味会话“英二～おしゃれ～”触发后	选择“理奈ちゃんに选んでもらえるなら”。

文芸会话

会话内容	触发条件	选项
そういえば、理奈ちゃんって学校	–	–
大学の方も忙しいけど、俺、最近	–	–
ねえ、理奈ちゃんって绘とか好き？	–	–
理奈ちゃんって、绘とか描いたり	–	选择“そういうの好きなんだ”。
理奈ちゃん、前に、自分のステー	–	–
前の话しだけどさ、理奈ちゃん	–	–
美咲さんの话、してみようかな	与美咲一起去学园祭后	–
この间、俺、友达と美术馆に	与彰去美术馆后	–

恋爱会话

会话内容	触发条件	选项
あ、あのさ、理奈ちゃん…	–	–
この间、レストランに连れて行って	餐厅特别事件后	–
冬弥くん、诞生日のとき、素敌な	送给理奈生日礼物后	–
こんなこと讯いちゃうのって、	–	–
理奈ちゃんって、理想の恋爱とか	–	–
そういえばさ、この间はありがとう	情人节特殊事件后	–

※注解：理奈的世间话中有两个“今年は雪、もう降らないのかな”，一个要求不去触发大晦日A或者B，这里只要选择其他路线，1月1日后再马上与理奈会话即可解除；而另一个需要与理奈发生过大晦日A或者B的事件，之后再次对话即可。虽然这个会话内容都是同一句，但实际上就是两个会话。

河岛遥所有会话一览

遥最困难的一个会话是恋爱会话中的情人节事件，建议在重要选项时多留存档，好感度较高时才能触发 2 月 14 日的情人节特殊事件。

世间话

会话内容	触发条件	选项
はるかの身の回りで何か面白い	–	–
俺、今度、家庭教师やるんだ	–	–
ちょっと思ったんだけどさ、はるか	–	–
はるか、この间はごめんな	11/30当晚先答应和遥去体育中心，等由崎来电话时选择答应她，随后回绝掉遥	–
何やってんの？	世间话等级3	–
ちょい讯いていい？	–	–
なんだか腹减ったなあ…	–	–
最近、家庭教师のバイトが大变	在麻奈家当家教1次以上	–
のんびり旅行とか、行ってみた	1月中旬左右在アリーナ前发生	–
今日もすごいいい天气だよね	–	–
今から用事？	伊吹町车站发生	–

吐槽三 通关后看了STAFF表才知道，原来彰的声优竟是小野凉子Orz……（To Heart2里的会长大人）

趣味会话		
会话内容	触发条件	选项
はるかさあ、最近、全然スポーツ	—	—
そういえば、はるかと「おしゃれ」	—	选择"嬉しい"或"どうでもいい"。
この间は结构乐しかったよね	11/30与遥一起去体育中心后	选择"行く"后触发约会事件。
はるかってさ、今やってみたい	—	—
はるかってさ…太らないよな…	—	—
はるかってさ、普段はラフな格好	—	—
ふと、はるかがテニスをやってい	—	选择"今のはるかが好き"。
あれ？はるか、今日は时计してる	—	—

芸能会话		
会话内容	触发条件	选项
はるかって、どんな音乐听いてる	—	—
最近、由崎の仕事も忙しくなって	芸能会话等级2	—
はるかって、绪方英二、知ってる	—	—
この间もTV局にバイト行ったん	芸能会话等级3，并且在电视局打工几次	—

文芸会话		
会话内容	触发条件	选项
そういえばさ、はるかって绘とか	—	—
はるか	11/22之前与遥发生自主休讲事件	—
あれ？はるか、本屋の纸袋なんか	—	—
あれ？はるかが持ってるのは…	—	—
はるかってさ、俺ともそうだけど	文芸会话等级3	—
ここのバイト、长いね	エコーズ中、已完成"はるかってさ、俺ともそうだけど"	—
はるかはさ、自分で何か描いたり	—	选择"やらないよ"。

恋爱会话		
会话内容	触发条件	选项
俺さ、时々气になってたんだけど	—	选择"いないと思う"。
ふと、俺はバレンタインの日のこと	2/14情人节特殊事件后	—

观月麻奈所有会话一览

麻奈的全部会话相对比较麻烦，由于一些会话触发条件不一，所以必须反复三周目才能全部搞定，比较累人。

世间话		
会话内容	触发条件	选项
ねえ、家の人のこととか讯いていい	—	—
今年って雪降らないね	限定在12月中旬	—
マナちゃん、学校归り	穿制服时	选择"趣味が良いね"。
时々忘れそうになるけど	—	—
マナちゃんってさ、お父さんやお母	触发麻奈的12/24探病事件、世间话等级3	—
风邪はもう大丈夫みたいだね	触发麻奈的12/24探病事件、世间话等级3	—
そういえば…	—	—
最近寒くってさ	—	—
相变わらず、寒いね	世间话等级3	—
マナちゃん、今から归るところ	未触发麻奈的12/24探病事件	—
あれ？今日も一人？	穿制服时、繁华街	—

趣味会话		
会话内容	触发条件	选项
マナちゃん、制服の时って、私服	—	选择"私服の时が好き"。
マナちゃんはスポーツとか好き	—	选择"スポーツは好きだよ"。
マナちゃんと并んで步きながら	—	—
マナちゃんのよくやるスポーツ	—	—
冬服ってさー	—	—
やっぱりさ、身体锻えなきゃだめ	—	—
たまには气分转换も必要だよな	—	—
マナちゃんって、こういうのやって	—	—
春になる前に、どっかに游びに	—	—
そういや、マナちゃんって普段着	—	—

芸能会话		
会话内容	触发条件	选项
マナちゃんって音乐とかよく听く方	—	—
俺、时々だけど、TV局でアルバイト	—	—
マナちゃんは、森川由崎ってどう	—	—
マナちゃんさあ、前、绪方理奈	—	选择"理奈ちゃんってすごい"。
マナちゃんってさ、绪方英二って	—	—
知ってる？绪方理奈ちゃんって	触发与理奈的LV2趣味会话"今、理奈ちゃんが一番やって"、芸能会话等级3	选择"かっこよさそう"。

文艺会话		
会话内容	触发条件	选项
あのさあ、现代のアートって	—	—
ん。怀かしいなあって思って 制服时	—	—
マナちゃんって、时々は美术馆とか	—	—
あの、勉强のことだけどさ…	—	—
マナちゃん、こないだの学园祭	触发学园祭事件后去演剧部	选择"行く"触发约会事件。
マナちゃん、こないだの学园祭	触发学园祭事件后去野外ステージ	—
前にさ、マナちゃん、美术馆とか	先触发与彰去美术馆的事件	选择"行く"。
受验を控えるマナちゃんとは、自然	—	—
よくいろんな人が言うんだけどさ、	文艺会话等级3	—
…そういえばマナちゃんの受验结果	触发陪着麻奈去大学面试事件	选择"それなら大丈夫だね"。
そういえばさ、マナちゃんの受验って	一次都没去麻奈家当家庭教师、2月份开始后发生	—

恋爱会话		
会话内容	触发条件	选项
マナちゃんに恋爱の话	—	—
…变なこと讯くけど怒らない	—	—
マナちゃん、俺に恋人いるって	—	—
マナちゃん、结局	—	—
ねえ、マナちゃん。この间、うち	2/14当天不要触发在家与麻奈的情人节特殊事件	—
もうすぐ卒业だね	未触发麻奈的12/24探病事件、2月中旬发生	—

筱家弥生所有会话一览

筱家弥生最麻烦的一个对话是芸能会话会中的"…弥生～さん风景画"，要求在12/8～12/31之间，解锁弥生相册中的一张CG"由崎のマネージャー"，"…弥生～さん风景画"触发后就进入了相册模式中的"弥生につきあう1"。

世间话		
会话内容	触发条件	选项
弥生さんって车で通信してるんで	—	—
仕事中に、この人に「世间话」	—	—
最近、家庭教师をやってるんです	—	—
今年の冬、かなり寒いですよね。	12月中旬	—
ほんっとに下らないこと讯きます	—	—
相变わらず弥生さんは忙しそう	—	—
この契茶店のもう一人のバイト	エコーズ中	选择"どちらでもない"。
前に读んだ新闻の话题を话して	—	—

趣味会话		
会话内容	触发条件	选项
弥生さんは、スポーツとかに兴味は	—	—
弥生さんは、おしゃれとか	—	—
そうえば、前から气になってたん	与由崎的好感度保持在5以下、エコーズ中	选择"弥生さんのことは嫌いじゃない"或"そんなこと言わないで欲しい"。
弥生さんって、スポーツとかには	趣味会话等级3	—
弥生さんから见て、由崎のファッ	—	—

芸能会话		
会话内容	触发条件	选项
最近の芸能界って、どんな风なん	—	—
あの…ちょっと讯きますけど、由崎	—	—
あの…	接受由崎的打工邀请后触发	—
あの、CDとかって…	—	选择"つきあいます"触发约会事件。
…弥生～さん风景画	12/8～12/31之间，解锁弥生相册中的一张CG"由崎のマネージャー"、电视局内	选择"行く"。
弥生さんはどうして、マネージャー	—	—
弥生さん、ちょっと…	电视局内	—

吐槽四 《POWDER SNOW》这首歌已经被翻了5遍了……AKKO（原PC版结尾曲）/水树奈奈（角色歌4）/平野绫&水树奈奈（动画第二季最后一集）/Suara（PS3版结尾曲，另外还有一首Pure Version）。不过Suara唱的依然是神曲，不解释。

文艺会话		
会话内容	触发条件	选项
最近のTVってすごいですよね	–	–
この间めずらしく小说读んだん	–	–
弥生さんは、绘画とか、观たり	–	–
弥生さんは、文学作品とか读み	接受由崎的打工邀请后触发	–
この间、大学で文明论みたいな	–	选择"そうかも知れないけど"。
俺の大学の讲师に、考古学を	–	–

恋爱会话		
会话内容	触发条件	选项
弥生さんって、恋爱について、	–	–
弥生さんは、谁かを好きになった	圣诞节特殊事件时选择"少しだけあがって"后触发	–
弥生さん、讯いていいですか	同上	–
真剑に答えてください	同上	–
弥生さんの恋爱观について、	同上	–

泽仓美咲所有会话一览

美咲的会话非常复杂，总体来说分为 3 部分。触发圣诞节特殊事件、不触发圣诞节特殊事件、另外还有一个与英二有关的文艺会话。前面两项只要在 12 月初的时候留一个存档，随后选择正确的选项或故意选错，这样反复读档即可完成相应的会话。最后一个与英二有关的文艺会话触发条件非常苛刻，在下面的注解中会详细说明。

世间话		
会话内容	触发条件	选项
そういえば、美咲さんって休みの日	–	–
时々思うんだけどさ、美咲さんでも	–	–选择"行く"。
今年って一段と寒いよね	–	–
もう早くも夏が恋しいよね	–	选择"好きだよ"或"嫌いじゃない"。
あはは。寒いから今日も厚着	–	–
たまには、どこかに游びに行き	学园祭一起看过演出后触发	–
彰、免许证取ったらほんとにバイク	触发美咲在学园祭上受伤的事件，一直打电话直到遇见彰，随后选择"教えている"	–
知ってる？彰、二轮の免许取ろうと	同上，但遇见彰时选择"それじゃ"	–
ふうっ、相变わらず寒いね	–	–
美咲さん、今归り？	–	–
いつも步いてる并木道とか、	–	–
卒业する先辈达って、就职活动で	–	–
美咲さん…。困ってる…？	圣诞节特殊事件后选择"美咲を追っている"	–
雪…もう、降らないのかな…	同上	–

趣味会话		
会话内容	触发条件	选项
おしゃれの话题…兴味持ってくれる	11月上旬触发	选择"つきあうよ"触发约会事件。
美咲さんって、相变わらずスポーツ	–	–
美咲さんって、服装に好みとかって	–	–
美咲さんもたまにはスポーツとか	–	选择"一绪に行こう"或"图书馆に行こう"，建议选择"图书馆に行こう"。
美咲さんに话しかけようとした时…。	圣诞节特殊事件后选择"美咲を追っている"	–

芸能会话		
会话内容	触发条件	选项
美咲さんって、普段どんな音乐听く	–	–
最近、歌手やタレントのステージを	–	–
この间TVのドキュメント番组で、	–	–
この间のTVだけどさ…	圣诞节特殊事件后选择"美咲を追っている"	–

文艺会话		
会话内容	触发条件	选项
最近、本でも读んでみようと思って	–	–
美咲さんって、绘は好きな方だっけ	–	–
美咲さんって、文学少年って好き	–	–
俺、今、家庭教师のバイトやって	在麻奈家当过一次家庭教师	–
美咲さんってさ、よく图书馆とか	–	–
美咲さん、ひょっとして今、本を	–	–
ADのバイトとかしてみて、映像の	–	选择"考えてみようかな"。
ふと思ったんだけど…美咲さんは	–	–
美咲さんってさ、别にサークル	在家帮忙美咲准备学院祭道具后	–
美咲さんって舞台演出なんか	学园祭一起看过演出	–
あの…	圣诞节特殊事件后选择"美咲を追っている"	–
学校でも全然会わなくなっちゃった	同上	–
英二さんに美术品	※注解	–

恋爱会话		
会话内容	触发条件	选项
恋爱かあ…	–	–
あ、美咲さん	11月上旬事件，选择"图书馆に行こう"后触发	–
美咲さんに恋爱の话…	恋爱会话等级2	–
どうして…こんなことになっちゃった	圣诞节特殊事件后选择"美咲を追っている"	–

※注解：严格按照以下方式行动，稍有不慎后果自负。11/6触发图书馆事件→11/7去当家教（回答麻奈时不要选增加好感度的回答）→11/9美咲文艺会话→11/11美咲文艺会话→11/13美咲文艺会话→11/14美咲文艺会话→11/17特殊事件→11/20特殊事件→11/21美咲文艺会话→11/22美咲文艺会话（美咲さん～图书馆）→11/26美咲探病事件→11/29由崎来电话后选择"うん"拒绝→11/30去学园祭触发受伤事件→12/1～12/3在家中打电话→12/4在电视局找英二文艺会话（英二～芸术～）→12/5～12/7继续在家中打电话→12/8特殊事件，完成与美咲圣诞节的约定→12/11美咲文艺会话→12/12美咲文艺会话→12/18家中触发由崎特殊事件→12/19美咲文艺会话→12/20美咲文艺会话（英二さんに美术品）。这里还要补充说明一下，行动过程中如果没有特别事件的话，还是老实点蹲在家里安稳度日比较妥当，出去乱搭话可能会影响最终结果。

如月小夜子所有会话一览

小夜子的会话和其他角色没有关联，所以算是最为简单的一个。

世间话		
会话内容	触发条件	选项
最近は天气いいよね	–	–
休みの日とかはどうしてるの？	–	–
别に细くてもいいよね？	–	–
そういや最近さ…	–	–
小夜子ちゃんってどこの高校に	–	–
小夜子ちゃんって家族と暮らし	世间话等级3	–
そういえば、同窗会はどうだった	–	–
小夜子ちゃんって家族は何人	–	–

趣味会话		
会话内容	触发条件	选项
小夜子ちゃんはスポーツとか	–	–
へー、そうなんだ。アイドルも	–	–
小夜子ちゃんってさ…	–	–
…	–	–
そういや、小夜子ちゃんって仕事	趣味会话等级3	–
女の子ってさ、甘いもの好きって	–	–

芸能会话		
会话内容	触发条件	选项
小夜子ちゃんって、樱っ娘クラブ	–	–
元のメンバーとはどうなの？	–	–
小夜子ちゃんってさ	–	–
小夜子ちゃん	–	–
今後はアイドルってどういう风に	–	–
樱っ娘クラブってことは、ファン	–	–
そういえばさ	芸能会话等级3	–
今度サクラめに新メンバーが	–	–

吐槽五 本作的人设和98年的PC版人设真的是差距巨大，不过的确是出自河田正人之手，十多年后的画风显然要唯美不少啊。有兴趣的朋友可以找一下《To Heart》以及PC版《WHITE ALBUM》的原画对比一下。

文芸会话		
会话内容	触发条件	选项
小夜子ちゃんって本とか读んだり	–	–
普段、暇な时ってどうしてるの	–	–
小夜子ちゃんってさ、絵とか描いた	–	–
小夜子ちゃんは歌手なわけだけど	文芸会话等级3	–

恋爱会话		
会话内容	触发条件	选项
ねえ、小夜子ちゃん	–	–
小夜子ちゃんってさ…	–	–
例えば彼氏ができたらさ	–	–
あのさ、小夜子ちゃんは将来…	–	–
小夜子ちゃんは恋爱映画とか	–	–
女の子が男に求めるものってさ	–	–
大学のクラスメイトの话しなんだ	–	–
大学の近くに河原があるんだけ	–	–

绪方英二所有会话一览

英二的会话也相对比较简单，有几个会话与理奈、弥生有关，建议在 11 月中旬左右留个存档，这样一项一项解除所有会话即可。

世间话		
会话内容	触发条件	选项
うん…。いくら知り合いになれた	–	–
英二さんの仕事ってやっぱり机材	–	–
英二さんって仕事でストレスとか	–	–
そういえば、この间のことですけど	–	–
英二さんって外に出て游ぶこと	–	–
いい天气ですね	–	–
冬になると绿がなくなって、	–	–

趣味会话		
会话内容	触发条件	选项
英二さんって、仕事に出る时は	–	–
英二さんってスポーツとか何か	–	–
やってみたいスポーツとかつて	–	–
あれ？英二さんのそのネックレス	未触发与理奈的趣味会话“时々～ネックレス～”	–
あの、ネックレスだな	エコーズ中触发与理奈的趣味会话“时々～ネックレス～”后，趣味会话等级2	–
英二さん、前にレース番组の	电视局内	–
英二さん、冬だってのみそんなに	–	–

芸能会话		
会话内容	触发条件	选项
英二さんにもやっぱり、尊敬して	–	–
そういえば俺、英二さんの音乐	–	–
前に弥生さんに闻いたんですけど	完成与弥生的趣味会话“弥生さんって、スポーツとかには”后，趣味会话等级3	–

文芸会话		
会话内容	触发条件	选项
英二さんって芸术作品とか好き	–	–
英二さんって、时々は小说とか	–	–
ここに来る途中に结构长い并木道	–	–
英二さんって小说とか读みます？	–	–
英二さんってクラシックとかも	–	–
英二さんって推理小说なんて	–	–

恋爱会话		
会话内容	触发条件	选项
英二さんって结构ラブソングとか	–	–
英二さんでも、女の人とか好きに	–	–
俺の知り合いでもやっぱり英二	恋爱会话等级3	–

七濑彰所有会话一览

彰的会话也比较复杂，其中和三个角色有关，最难的要数与遥、美咲有关的会话了，具体方法请看下面的注解部分。

世间话		
会话内容	触发条件	选项
寒そうにしてるじゃない、彰	–	–
あっ、彰、また本买ってる	–	–
冬ってさ、こう、风景寂しいと	–	–
最近、中途半端に忙しいって	–	–
彰のやつ、俺のほうを见ておかし	和麻奈一起去过学园祭后	–
あのさ、彰、思ったんだけど、	–	–
あれ？何それ？	世间话等级达到3	–
彰さ、またはるかに変な知识	1/26与遥的特别事件后	–

趣味会话		
会话内容	触发条件	选项
彰、最近何かやってる？	–	–
なあ彰、今度、服でも买いに	–	–
この间、はるかとサイクリング	11/30与遥一起去体育中心后	–
彰、相变わらず运动とかしてない	趣味会话等级3	–
あれ、彰？新しい靴买った？	–	–

芸能会话		
会话内容	触发条件	选项
彰でもさ、由崎の出てるTVとか	–	–
最近、由崎もよくTV出るように	芸能会话等级2	–
TV局のバイトってさ…	–	–
あれ？彰、杂志なんか买ってる	芸能会话等级3、并且与理奈会话一次	–

文芸会话		
会话内容	触发条件	选项
あれ、どうしたの彰？美术馆の	11月上旬	选择“今度ね”或“行く”。
彰、最近は何读んでる？相变わ	–	–
彰、本ばっかり读んでて疲れない	–	–
あれ？そういや彰、今日は手ぶら	–	–
この前の美术展、结局行って	美术馆事件时选择“今度ね”	–
そういえばさ、～美咲さんと	※注解1	–
そういえば学园祭でさ	※注解2	–

恋爱会话		
会话内容	触发条件	选项
なあ、彰	–	–
あれ？彰、それ…	–	–

※注解1：“はるかの过去2”时选择“追求まる”，与遥的好感度保持14在以下，但必须一直触发特殊事件，直到11/26的“はるかに会うB”事件后，并且文芸会话等级达到3。接下来只要再去和彰会话就能解开“そういえばさ、～美咲さんと”了。

※注解2：首先走美咲线，11/17选择“いいよ”虽然再选择“手传う”，11/20当晚选择“ある”拒绝美咲的邀请，11/29去学园祭触发特殊事件，随后再与彰会话就能解开“そういえば学园祭でさ”了，但必须文艺会话等级达到2。

相册模式全开启

按照上述完成全部的会话收集后，有几名角色的相册模式都已经能够完成了，剩下的一些剧情只要慢慢补完即可。所有的 B 类情节，例如“由崎的大晦日 B”与“理奈的大晦日 B”，需要一定的好感度，并且不能太高时才能触发。值得注意的是，“由崎的大晦日 B”还和理奈的好感度有一定关系，总的来说也是非常复杂的事件。另外相册模式中的一些小事件，例如弥生线中的“由崎のことで”，触发条件是先要和由崎完成“ショッピング 3”事件，然后好感度不高时才会接到弥生的电话；麻奈线中的“マナと参考书”触发条件也是要和由崎完成“ショッピング 1”，半路才会出现分支。在攻略角色时，建议留下三个存档，一个保持较高的好感度，一个保持较低的好感度，另一个作为存档。虽然这样会比较累，但的确是非常有效率的方法。虽说剩下的一些 B 类情节和小事件与奖杯无任何关系，但如果你是个真饭的话，就去补完吧。

吐槽六 本作的剧本大多忠于原作，不过PS3版是17岁以上的年龄限制，对于一些台词处理还是有点不妥，比如理奈的那句：“我和冬弥睡过了”……

各自的结局 WHITE ALBUM

注：以下内容绝对会剧透，没通关之前建议不要看。另外对于剧情的理解，相信每个人都会不同吧。

如雪般的纯洁 森川由崎

第一次游戏时我毫无悬念地选择了森川由崎，至始至终她都不是空气般的存在，可以说她才是游戏中真正的女主角，没有之一。大学时代的由崎和其他普通女孩子没什么区别，至少在藤井冬弥的眼里就是这样，但从她决定成为偶像歌手的那一刻开始，冬弥就知道相见的机会会越来越少，但他也为由崎能有这样的勇气而感到高兴，并且一直在背后鼓励她。虽说相见的时间很少，但两人都会珍惜这短暂的时光，哪怕只是通过电话中那几句简短的问候。正因为有着对彼此的信任，这份感情才会保留下去；尽管受到种种挫折与考验，这份感情却慢慢加深了两人之间的理解。我们能够做什么……我们能够改变什么……我们能够创造什么……

冬弥才是最了解由崎的人，面对这副天真无邪的笑容，他是绝对说不出谎话的，他也无意去编造那些谎言。听闻由崎为了音乐祭将会更加忙碌时，冬弥选择的回答是——“我不希望你参加音乐祭”。虽然这句回答不会增加好感度，但这才是冬弥的真心话，偶像歌手什么的冬弥从不在乎，他只希望与由崎两人能在平凡中相遇，在平凡中度过每一个快乐日子。当他们一起注视着从天而降的白雪时，冬弥想到了当初经纪人筱冢弥生与绪方英二的话，无论今后如何，他依然会选择继续支持由崎，就算是筱冢弥生与绪方英二也无法让冬弥选择放弃她。

第一次来到由崎的房间、第一次感受到她是如此的寂寞、也第一次看见她在睡梦中流泪，由崎虽然外表柔弱，但冬弥却看见了她坚强的一面。台灯微弱的亮光打在由崎的脸旁，晶莹的眼泪看得一清二楚，而耳边一直在回响着一个人的名字——“冬弥”。由崎承受的痛苦远远不止这些，无论是工作上还是生活上的，相比之下自己的那份空虚感又算什么呢？直到午夜时分，冬弥依然默默地陪伴在床边、默默地注视着由崎、默默地感到心酸……

第二天由崎恢复了以往的笑容，但冬弥知道这笑容背后隐藏的是一个多么坚强的由崎。在电视局的楼顶上，冬日里的寒风吹过脸颊，但冬弥丝毫不觉得冷，背后能够清楚地感受到由崎的香味与体温，冬弥已经很满足了。大学时代的由崎就喜欢这样抱着他，而今后的由崎也会像这样永远地陪着冬弥。我们能够做的就是相信彼此间的感情、我们能够改变的是彼此之间的距离、我们能够创造的则是两人共同的未来……

或许是天意作祟、又或许是对两人最严厉的考验，当冬弥看见从楼道里飞奔出来的由崎时，他似乎已经猜到发生了什么。那一晚由崎第一次歇斯底里地哭泣着，她恨自己当时为什么没有反抗，也许是长时间的孤单麻痹了自己的情感，但现在的她不知道该怎么面对一直以来陪在自己身边的冬弥。眼泪不断地掉在冬弥的衣服上，呜咽声充斥着整个房间。而冬弥却只是

默默地抱着由崎，承受着这一切，他理解由崎对自己的这份感情，也懂得由崎的那份寂寞，同时更悔恨着当时自己的懦弱。如果由崎真的不在乎自己，那么她也不会向这样倾诉着、后悔着、流泪着……渐渐平静下来的由崎坐在床边，眼角边还残留着依稀可见的泪痕。绪方英二吻了由崎，两人之间出现了第三者，而由崎纯洁的形象早已不在心中了吗？冬弥回想着从大学时代走过来的点点滴滴……第一次与由崎约会、一起参加大学学园祭、一起度过情人节短暂的时光、以及她第一次登台演出，交错的片段汇集在一处。最后冬弥也用自己的行动回答了由崎的这份感情，“你依然是我心中的那个由崎，那个如雪般纯洁的由崎……”，最后脱口而出的三个字就这样简简单单地传达给了对方，或许这三个字来得太晚太晚，但这一次由崎的的确确流下了欢喜的泪水，双唇之间的温热毫无保留地传达给了彼此……

由崎最终在音乐祭上获得了优胜奖，虽然比起绪方理奈还是差一点，但对她来说已经足够了。冬末的街道中回响着由崎那熟悉的歌声，而由崎从此之后也一直陪伴在冬弥的身边，就像她所许诺的那样，直到永远……

初恋的辛酸 绪方理奈

绪方理奈自从出生的那一刻，就注定是一名偶像歌手，上天赐予她的才能以及哥哥绪方英二从小的培养，她所走过来的道路上并没有太多的阻碍。然而天才并不是万能的，她所失去的并不只有宝贵的时间，朋友、恋爱，以及对于未来的向往。当与由崎相遇之后，命中注定的东西就在眼前触手可及，但想要抓住它，比起成为偶像歌手来说却更难更难……藤井冬弥是由崎的恋人，然而自己为什么会喜欢上他呢？难道这就是初恋的感觉吗？就连绪方理奈自己都无法认定，但同时更无法否认。然而她知道，这对于由崎来说，绝对是一件不公平的事。西餐厅里第一次和冬弥谈起哥哥的事，理奈不仅仅是为了照顾由崎，更重要的是眼前这个冬弥，想要了解他、想知道他的想法，更想知道由崎在他心中的份量。

圣诞节那天理奈突如其来的一吻，那是冬弥生日礼物的回礼，更是自己心中最真实的想法。看着理奈走上车时的背影，冬弥怎么都感到一丝寂寞，虽然口上说要好好照顾由崎，但很显然理奈已经占据了冬弥内心的一角。第二天彩排时，那天使般的笑容依旧，舞台上的绪方理奈依然是那么完美。理奈在电话中也和冬弥谈了许多事，她与由崎的差别，要是自己有了恋人，这么长时间无法见面的话，那真是一种煎熬。几天后公园中的相见，正如她自己所说的那样，理奈还是忍不住想和冬弥见面，哪怕这只是短暂的相见……临走前，冬弥再一次看见了理奈寂寞的侧脸，而这一次，他却叫住了理奈。“替我向由崎转达，现在我比较担心理奈”，这句话并不是谎言，他不想第三次看见女神伤感的一面。紧接着，背后传来了理奈微弱的呼吸声，以及让人透不过气的重量感。“我真不知道，两个人和一个人的区别是那么大，得不到任何一个人的支持，真的非常可怕”，这句话并不是指舞台上的理奈，而是生活中的理奈，那个初次感觉到恋爱为何物的绪方理奈。冬弥并没有转身，只是默默地让理奈靠着，从背后能够清楚地感受到她肩上所承受的东西是如此巨大。“我只是喜欢你唱的歌，偶像什么的从不在乎”，这句话让理奈找到了心中的答案，那就是由崎一直喜欢冬弥的理由。伴随轻轻的呜咽声，以及那双温热的手，现在背后的那个理奈不是偶像歌手，只是一个需要依靠的普通女孩子。

理奈是真心喜欢冬弥的，但由崎……不仅仅是冬弥原本的恋人，更是惟一一个真正意义上的朋友。“如果你不回到由崎的身边，那我绝对会和你成为恋人的”，理奈不想伤害由崎，但同时却要压抑着这份感情，无奈之下只有选择放弃。当冬弥回想起公园时的情景，还是忍不住上前抱住了理奈，“觉悟”二字在心中变得非常沉重，冬弥清楚自己在干什么。走进摄影棚时，由崎的手在颤抖，而理奈站在对面捂着脸颊，那一声是那么清脆，又是让人感觉无可奈何，仿佛打在冬弥自己的脸上一样……由崎并没有错，但她在无意识之间夺走了太多东西，另一个偶像、新歌曲，以及绪方英二的关注。但这一次，绪方理奈只是想抓住眼前的冬弥，第一次靠着自己的努力去争取……

三角恋对谁都是一种伤害，音乐祭结束之后的几天在街道上遇见了由崎，听闻理奈已经决定退出偶像歌手的道路时，冬弥知道她能为自己付出一切。由崎的第一张专辑与理奈的第一张专辑，两张专辑都是同一时间发售，但冬弥很明显能够感受到拿在手中时重量差距。“来年一定要拿到音乐祭的最优胜奖啊”，这是冬弥临走前的话语，由崎也清楚……那意味着分别，虽然痛苦，但必须以笑容面对这一切。

数个月后的再一次相见，理奈还是以前那个理奈，天使般的笑容一点都没有改变。现在的她只是一个平凡人，两人站在海边，日落的夕阳是如此美丽。“我并不想回去，但如果和冬弥在一起的话，我可以回到任何地方，哪怕是重返偶像歌手之路”，最终绪方理奈还是与藤井冬弥走到了一起，虽然其中坎坷多多，但初恋的滋味已经铭记在心……

吐槽七 传说中GAL游戏界有着四大人渣，他们依次是——NO.1藤井冬弥（冬哥）、NO.2鸣海孝之、NO.3土见凛（土狼）以及NO.4伊藤诚（人渣诚），以上排名按时间顺序……现在大家广为熟悉的“人渣诚”相比冬哥可谓是后起之秀啊（笑）。

真爱中的嫉妒 筱冢弥生

冷漠、难以接近，完全自我主义，这就是由崎身边的经纪人筱冢弥生。当冬弥初次遇见她时，除了让他感觉背后一阵凉意外，完全是个让人捉摸不透的人。停车场中的偶然对话，冬弥第一次听见了她对自己的嘲讽，“由崎不需要你的存在，你只是她偶像之路上的一块绊脚石”。此时的冬弥不知道该用什么样的表情去面对她，这突如其来的一句话仿佛瞬间就否认掉了他存在的价值。是开玩笑？还是故意嘲讽？又或者是对于自己的挑衅？“如果你感觉寂寞的话，我可以代替由崎与你交往”，接下来的这句话更人冬弥摸不着头脑……在公园之中，那飘逸的长发后隐藏的是一双能看穿人内心的眼睛。而冬弥根本不清楚为什么她能为由崎付出到如此地步，为了她的成功宁可与不喜欢的男人在一起，而弥生根本没有把冬弥当做是真正的恋人。那一天晚上回到家，冬弥第一次对由崎说了谎，而心中的天平已经开始动摇……

第一次与弥生约会，在 CD 商店中看见她是如此地认真，为了考虑由崎新专辑的琐事而忘记时间。冬弥第一次感觉自己的付出和她比起来是多么渺小。当弥生亲手把圣诞节由崎的初次 LIVE 门票交给冬弥时，她也坦露了很多，“如果由崎有自己的愿望，那么我会一个一个替她实现，她就是我的全部……”。第一次，眼前这个冷漠的女人流露出了自己的感情，那是一种执着的爱，和自己的那份感情比起来，能够包容由崎的全部。

圣诞节 LIVE 后，当绪方英二要求送由崎回去时，身为经纪人的筱冢弥生也表现出了反感，迫于上下属的关系，她并没有表示反对。在黑色的宝马中与弥生对话，冬弥的内心再一次被她看穿，明明知道由崎是多么脆弱、多么不安，但他却不能为由崎做些什么。走出封闭的车厢时，天上慢慢飘下了白雪，雪花掉在弥生粉色的嘴唇上慢慢融化，来到自己的房间，依然是一片冷清。看着照片中的由崎与自己，以及心中的那份寂寞……难道不是寂寞的原因才把弥生带回来的吗？冬弥的内心产生了强烈的矛盾，那双魔法般的双眼令他无法抗拒。不知不觉，冬弥留下了眼泪，“我在哭么？怎么可能……”，冬弥内心仍然在不断地挣扎，他不想承认自己背叛了由崎，而弥生真的有喜欢过自己吗？不，一切都只是遵循着一个契约……

电视局中简短的对话，弥生还是一如既往地关心着由崎，而那一晚她居然主动带着由崎来到东弥的房间，她也明白由崎的感受。一时激动的她连说话的方式都变了，然而弥生也意识到了自己的失态，很快变回了那个冷漠的女人。冬弥在她眼里依然是一个“障碍”，这点依然没有改变。当弥生第三次走进冬弥的房间时，这一晚则是彻底的自暴自弃，泪水再次留下，没有任何理由……就这样看着自己的泪水慢慢留下，而心中的天平已经完全倾斜。

音乐祭前的最后一晚，那个冷漠的女人第一次谈起了自己以前的种种故事。第一次和男友拥抱时，没有任何情感，也没有任何爱情，只有虚伪的一面。在碰见由崎之前，弥生从没有真正喜欢上一个人，但从由崎身上看到的才华、以及她所展现的魅力……“我非常爱由崎”，虽然从她嘴中说出来有点不符合逻辑，但冬弥清楚弥生是认真的。第四次在房间中询问着她对自己的看法，冬弥已经完全麻木了，除了眼泪以外，内心就只剩下一片空白。最后的约定，也是他最后一次看着这样的弥生，是堕落也好、是无法自拔也罢，对于现在的冬弥来说已经完全不重要了。“其实我是真心爱着你的……”，这是上车前弥生对冬弥说的最后的一句话，“骗你的……”，这就是紧接在后面的三个字。此时的冬弥已经感觉不到什么了……

音乐祭结束之时，就是契约完结之际。冬弥看着这样的弥生，在最后一次拥抱中得到了他一直想要的答案。“我从没有爱上过你，如果爱上你，由崎就会痛苦，所以我是绝对不会爱上你的……”，到底是嫉妒由崎，还是嫉妒冬弥，在筱冢弥生的心中也找不到答案。而藤井冬弥却找到了答案，他走出了接待室，把爱由崎的权利交给了筱冢弥生……

过分的温柔 泽仓美咲

冬弥大学时代的长辈，为人温和，对待任何人都有一颗温柔的心。这就是泽仓美咲，不仅仅是冬弥与由崎的长辈，更是他们两人心中的“姐姐”。虽然眼中总是充满着忧郁，但一直在背后默默地关注冬弥，总是站在其他人的角度考虑问题，从而轻视自己的感情。过分的温柔是一种罪，它会封印自己真实的感情、会慢慢麻木自己，同时也会伤害对方。学园祭中第一次和冬弥谈话，让他帮助自己准备各种服装道具，也第一次有了亲近的机会。不过美咲的性格本来就有点懦弱，加上心中总是顾虑着由崎，这份淡淡的感情只流露与言语之间。

学园祭当天，虽然冬弥没能和由崎一起来，但却在演剧部中碰见了美咲，由于已经没有多余的参观券，两人打算在二楼的顶棚上观看。而美咲无意识地被绊倒，观看演剧也终究成为泡影。看着软坐在地上的美咲不断地责备自己，冬弥的内心也不好受，明明不是自己的错，却要一味地负担责任。无奈之下冬弥只有抱着她不断为她辩解，直到最后用双唇的温热让她冷静下来。接下来的几天美咲都受伤在家，而冬弥自然也放不下心，每天都会不时地打电话问候。第一次与美咲走在商店街中、第一次看见她注视着 CD 商店内的大屏幕，同时也第一次看见她的侧影，那是充满着忧伤，让人产生怜悯之情的侧脸。无意识下谈论到圣诞节，猜想着朋友们的打算，彰、遥、由崎以及自己……

第一次主动开口谈起约会的事，冬弥万万没有想到美咲的那份温柔是那么地纯粹。看着她一次次重复着同一句话，冬弥的心中充满了歉意，他不应该说出那么傻的问题。“如果答应你，就好像背叛由崎一样……”，冬弥明白美咲的感受，三人从小一起长大，身边还有遥与彰，现在的由崎与冬弥是恋人关系，而美咲的那份温柔是不愿意充当一个第三者。

圣诞节当天，美咲还是送来了她亲手做的蛋糕。她的那份温柔仿佛融进了蛋糕之中，甜甜的，让冬弥感觉无比温馨。自己的身边已经有了由崎，但冬弥知道美咲对自己的感情是真实的。“赶紧去由崎的演唱会吧……”，她流着泪不断地重复着。一个是暗恋已久的人，另一个则是亲妹妹一样的存在，这份温柔如何平衡，就连她自己也不知道。舞台上的由崎是多么美丽，但冬弥已经无法一心一意，面对由崎的质疑，他根本不知道如何回答，谎言还是坦白？又或者保持沉默……但由崎了解冬弥，她的这份温柔同样令冬弥感到心酸。绪方英二的介入更让他百般无奈，无论如何选择，他都必须去伤害一个人。

情人节当天，美咲又送来了自己亲手制作的巧克力，那味道依然与以前一样，甜甜的，让人觉得温馨，但这次却多了一份苦涩。由崎正在为音乐祭而忙碌，美咲这几天故意躲避冬弥的原因也是因为由崎，“一想到由崎为了音乐祭而忙碌，自己却和你见面……”，明明没有错，但她还是一味地责怪自己。美咲不愿意伤害由崎，宁愿伤害自己，当美咲走后，冬弥却默默流下了眼泪……

音乐祭前一晚由崎打来电话，冬弥第一次感到了不安，原来绪方英二真的出手了，这是两人最后的一次约定，冬弥知道，他必须做出决定。在公园与彰的会话，让这个决定变得异常残忍，面对彰的质问，冬弥坦白了一切，把自己心中最真实的想法告诉了他；面对彰的拳头，冬弥也没有躲开。四个人的故事,但只有两个人的结局。当他见到由崎时，心里很不是滋味，由崎也向冬弥坦露了一切，就在彰与自己对峙时，美咲也与由崎谈了很久。面对中心的顾虑，只能无奈的说出“对不起”这三个字。每个人都有自己的那份温柔，无论由崎也好、彰也好、美咲也好，但感情上的问题是无法用温柔去面对的。四个人的故事终究只有两个人的结局……

3 月的第一缕春光照在美咲的身上，音乐店的货架上摆放着新推出的各种专辑。手里拿着由崎新出道的专辑，那样的微笑让人觉得无比幸福，或许自己的选择是正确的，无论怎样，他已经决定和美咲在一起了……

吐槽八 本作的9个全对话完成奖杯简直令人想摔手柄……而后面的相册模式全解锁简直无法用语言去形容它有多么恶心……

另一个依靠 河岛遥

冬弥的身边一直有这么一个青梅竹马，与由崎一样，三个人从小一起长大，但遥却不像由崎那样多愁善感。而如今的冬弥已经与由崎成为恋人，对于遥也只限于青梅竹马的程度。两人一起骑着自行车在河堤上飞驰，迎面吹来的寒风让人额外舒心，在草坪上看着望着天空的遥，冬弥似乎感觉到了什么……

第一次与她去体育馆约会，当她说出自己要开始打网球时，冬弥突然想起了那个高大的背影。“河岛前辈……”，那是遥的哥哥，同时也是以前自己所憧憬的人物。运动全能的他教会了遥许多东西，在三人的成长之路上，这个哥哥给了他们太多的关爱。但上天就是如此不公平，遥的哥哥不幸死于交通事故，那个高大的背影突然从眼前消失，对与自己、对于由崎、对于遥来说无疑是个巨大的打击。回想起葬礼的那一天，大雨从天而降，仿佛上天都在为这个男人感到惋惜一样，而遥却站在那里一动不动，紧紧地握住冬弥的手。那时，冬弥感觉到手上所承受的力道是如此之大。从那一天后，遥剪断了长发、慢慢变得孤单起来，而哥哥教了她一半的网球也随着那些心酸的记忆慢慢被时间所淡忘，但这段记忆却永远尘封于三人的心中……对于遥来说，哥哥就仿佛是她的一切，在她失去哥哥之后，冬弥所能做的只有不断地安慰。以前的他根本不可能代替“河岛前辈”成为另一个遥心中的哥哥。而如今，身边已经有了由崎，但冬弥的内心一直是喜欢遥的，但那只是出于关爱，是一种想要负起责任的思想。陪着遥的时候，冬弥也默默地感受到了温馨，仿佛这种感觉已经阔别多年，在记忆的深处慢慢复苏着。

由崎圣诞节的第一次演出，冬弥在街上偶然遇见遥，随后在公园中的闲聊之中，遥又谈起了自己的哥哥。冬弥了解失去亲人的痛苦，相比自己孤独的生活，遥要显得寂寞很多。“接吻行吗？”，面对遥的突然要求，冬弥也没有拒绝，而是坦然地回答了“行啊”。但遥明白，这份感情应该是属于由崎的……面对遥的执意，冬弥只有赶往由崎的演唱会，当面对由崎的质问时，冬弥产生了动摇，他不知道改怎么回答……回到家已经是凌晨，突然想起了遥的话，冬弥来到公园，看着满天的大雪，而遥却一个人静静地站在那里。冬弥感到内疚，而让他更内疚的则是那句“什么都不用说了……”，面对自己心中最真实的想法，冬弥还是忍不住吻了遥，充满了关爱，像她的哥哥那样……

两人一起在大学的顶楼上看着日出，那是多么美丽的一幕，如果河岛前辈还在的话，那会是个什么样的情景呢，看着靠在肩膀上已经睡着的遥，冬弥不断责问着自己。看见遥打网球时的认真，仿佛让冬弥找到了当时河岛前辈的背影。回家的路上，遥第一次留下了孤单的眼泪，她非常想念自己的哥哥。来到冬弥的房间，遥依然坐在窗台上眺望远方，日落的夕阳照出她孤单的背影，那是如此渺小……“如果当时我也一起死了就好了……”，遥厌倦地说到。而冬弥不会容忍她有这种想法，无论多么痛苦，活下去总会找到新的希望。“当时的确是这样想的，但现在不一样了……”，遥的回答显得很无力。看着在床上睡着的遥，冬弥感觉她真像是一个小孩子，他想代替遥心中的哥哥，去填补那块空白。

当面对由崎的质问，冬弥的脑海中想起了遥，他无法回答，只是默默地看着由崎。而由崎的心中或许已经知道，但她依然相信着冬弥。3月的春风迎面吹来，街道上回荡着由崎那熟悉的歌声。冬弥坐在草地上搂着遥，一切都是那么平静……那份温馨仿佛环绕在四周。“如果由崎会悲伤的话，把我忘了都没关系……”，在遥的心中，冬弥已经成为了另一个依靠，但她知道自己迟早还是要独立起来，哥哥的高大的背影正在慢慢离去，而现在的她只想沉浸在这份或许并不长久的幸福之中……

傲慢与坦诚 观月麻奈

老实说，观月麻奈一开始给人的印象的的确确是个傲慢的小孩子，但当冬弥慢慢走近她孤单的世界时，深刻地体会到了她背后的那种寂寞。同学、亲人以及朋友，除了冬弥以外，她几乎很少和人说话。麻奈表面上也总是挖苦身为家庭教师的冬弥，但实际上她也何尝不想多和人谈心，聊聊各种趣事，分享自己的喜怒哀乐呢……。当冬弥问到为什么不去学校、为什么家里一直没人、为什么总是一个人在家里时，麻奈总是故意回避着，或许是出于自尊心的缘故，她也不太想让冬弥知道。第一次带她去大学的学园祭时，她笑得是多么灿烂、多么天真，这才是小孩子应该拥有的天性，而冬弥似乎也从她身上看到了自己的影子。随着时间的慢慢推移，冬弥融入了麻奈的生活之中，街上几次偶遇也让他感觉麻奈开朗了不少，问到以前的敏感话题时也不那么生气了。而作为报答，冬弥收到麻奈的第一份礼物竟然是由崎的演唱会

门票，还有一束特别准备的鲜花……突然之间，冬弥的内心产生了一丝矛盾，在他慢慢融入麻奈的孤独世界之时，他也对这个小女孩有了怜悯之心。确切的说，他不能放任着她不管，冬弥就是这样的性格。与绪方英二的单独对话后，冬弥同样面临着人生中一个重要的抉择，作为一个大人，同时也是由崎的恋人，他知道绪方英二的这番话是对自己的挑战，如果伸出手，那无非是对由崎的背叛……

满怀着种种不安，冬弥慢慢走在回家的路上，当他下意识地抬起头时，印入眼帘的却是那个熟悉的身影。在大雪之中，那个身影是如此娇小，又是如此孤单。冬弥万万没有想到这个小女孩会一直等着自己回来，头发上的几层薄雪与通红的脸颊让冬弥感到很不是滋味。当他吃到麻奈亲手送来的点心时，那是幸福的感觉？是说不出口的苦涩？还是对麻奈的歉意？突然病倒的麻奈在冬弥家待了好几天，内疚的冬弥更不忍心丢下她一个人，想要照顾她、想要为她做些什么……冬弥本身也知道寂寞的滋味，不仅仅是他自己，也包括由崎。而眼前的麻奈只是一个小女孩，如果大人的选择都是正确的话，那么他必须留下来陪着她，仅此而已。

过度的劳累也导致冬弥躺在了自家床上，这一次陪在他身边的并不是由崎，而是麻奈。那一晚，麻奈第一次和冬弥谈了许多关于自己的事情，学校的故事、上大学的理想，以及惟一一个能够亲近的“姐姐”。恢复了的冬弥为了答谢麻奈，打算陪她一起参加大学面试会。但上天就是那么捉弄人，冬弥做梦都没有想到那个麻奈口中的“姐姐”竟然就是由崎，而在这种场合下，他根本没有辩解的余地……他知道自己伤害了麻奈，也伤害了由崎。

冬弥静静地坐在麻奈的房间里，心中充满了悔恨与歉意，听她慢慢倾诉心中的一切，声音是如此的颤抖。“再见……”，这是冬弥最不愿意听到的话，眼前的少女原来是那么在意自己，看着她微微颤抖的肩膀，冬弥还是站起身抱住了那娇小的身躯……不经意之间，冬弥吻了麻奈，那是饱含着歉意、最诚挚的一吻，但这绝对不是对由崎的背叛……

4个月后的第一次相见，依然是那个熟悉的背影、那双略微湿润的眼睛、以及那个稍稍颤抖着的声音。“是的，我真是软弱无能呢，说好了不再见面的……”冬弥无奈的说到。成功考入大学的麻奈已经决定一个人生活下去，麻奈理解冬弥与由崎的关系，而冬弥也尊重麻奈的选择。“等我再长大一些，我是绝对不会输给姐姐的，乘此之间，你就多和姐姐亲热亲热吧！”，这是麻奈最后的傲慢之言，随后她坦诚地闭上了眼睛，接下来则是最后的离别之吻……

看着卡车慢慢离去，麻奈依依不舍的样子仍然在脑海中浮现。麻奈已经不再是小孩子了，那个以前总是挖苦他、使唤他的麻奈转眼之间长大了许多。麻奈虽然选择了离开，但冬弥必须尊重她的选择，相信那次初吻的经历一定能够在麻奈的记忆中留下美好的回忆，如果……如果能早两年遇见她的话，说不定自己真会喜欢上这个自以为是的小女孩……

吐槽九 妄想在10小时内白金的奖杯饭们……你们颤抖了吗？（反正我已经抖过了Orz）

自信的勇气 如月小夜子

如果说绪方理奈与森川由崎是两颗闪耀着的明星，那么如月小夜子就是水池中星星的倒影，就像月亮不断地追逐着太阳那样。虽然她没有天赋，但靠着不断地努力一直追逐着自己的理想、自己的梦；尽管失败连连，但她每一次都鼓起勇气再次尝试。有人说她是爱哭鬼，的确……但泪水背后那一点一滴积累起来的勇气则是她继续前进的动力，她想得到FANS们的鼓励、想得到绪方英二的承认。人与人之间的相遇就是那么偶然，当冬弥亲手为她带上戒指之时，天鹅就注定会张开丰满了的羽翼。

曾今想过放弃、也曾感受到绝望，在小夜子最为无助的时候，冬弥的身影总会出现。“那时我可没哭”，外表坚强的小夜子总是想掩盖自己的泪水，但冬弥是惟一一个例外的人。当他走出化妆室的时候，背后传来了轻轻的哭泣声……，冬弥的这番话语不仅仅打动了小夜子，让她有了继续尝试的信心，就在面临崩溃的临界点之时，几句简短的话语让她感受到了温暖，至少身边还有人在默默地继续为她加油。眼泪并不是懦弱的表现，眼前的小夜子与大学时代的由崎一样，但她却有着由崎所没有的那份执着。

当从彰口中得知小夜子大学落榜后，她显得是多么地平静。当两人走到大学门口之时，小夜子还是强忍不住泪水，一头埋在冬弥的胸口痛哭起来。冬弥知道她是多么地不甘心，这发自内心的哭泣声让他觉得一时语塞。回复平静的小夜子并没有气馁，发泄一下、有个能够依靠的肩膀，然后继续朝着自己的理想奔跑。站在CD商店中自己的海报前，从中仿佛能够看见另一个自己，那是一个真正的偶像歌手，能够让他人承认的、实至名归的“如月小夜子”。虽然理想与现实差距甚远，但凭着自己的勇气，加上背后冬弥的默默支持，这段路途虽然艰辛，充满了坎坷，但却是能够令她有着美好的回忆，宛如相册一般收录着成功之路上的点点滴滴。每一个小片段、每一处大记事都会留下了没有任何遗憾的足迹，自信需要勇气，这份能够让她不断向前的勇气已经不是自己的东西了，而是小夜子与冬弥两人所凝聚起来的。

“如月小夜子将会出席音乐祭”，当接到这个电话时，她都不敢相信自己的耳朵。那个一次次失败，总是给绪方英二留下坏印象的如月小夜子居然要出席音乐祭。冬弥回想着和绪方英二之间的对话，“她唱得太大声了”，这句话并不是指歌唱得不好，而是他听见了一种与众不同的东西，那是不同于由崎和理奈的，这也是绪方英二之所以没有替小夜子亲手写过歌的原因。如今舞台就在眼前，接下来就看小夜子的决定了。或许是太过突然、对自己出席音乐祭如此重大的活动没有自信，小夜子依然没有勇气去面对这一切，她害怕出丑、害怕被他人耻笑、更害怕在如此巨大的舞台前失败……“小夜子喜欢唱歌吗？”冬弥的一句话把她带回了原点，一路走来是为了什么，看着一直支持自己的冬弥，小夜子不知道该如何表达当时的心情。“如果又搞砸了，谁来负责呢？”，小夜子低声说到。“到时候，我会负起责任的”，冬弥毫无顾虑地回答。就这样一个简简单单的约定后，小夜子走上了音乐祭的舞台……

从小夜子的歌声中可以听到一种东西，那是包含着热情，以及对于未来的憧憬。人生前几次的失败背后或许没有冬弥，但音乐祭上的成功不仅仅是自己的努力，更是冬弥给予的勇气。区区的参与奖并不能代表什么，但对小夜子来说却是人生中的第一次成功。公园漫天的大雪之中，小夜子为人生中的第一次成功而感到高兴，和当初大学落榜时一样，她抱住了冬弥，但这一次紧紧地抱住了冬弥，像一个小孩子那样兴奋地叫着冬弥的名字，眼中更是充满了欢喜的泪水。那是一个宛如魔法般的夜晚，灰姑娘身上的魔法会在午夜十二点时消失，而小夜子全新的偶像之路将从这里启程……

个人感言

笔者按照由崎→麻奈→小夜子→理奈→弥生→美咲→遥的顺序完成游戏，个人最喜欢由崎与麻奈这两条线，新角色如月小夜子的结局只能说一般，而美咲与遥线感觉有些重复。另外不得不说下森川由崎这个角色，可以说是游戏中最大的“炮灰”，除了小夜子线外，其他5条线中都有她的相关剧情，所以说人家是第一女主角嘛。笔者第一次走由崎线的时候并没有像动画里那样乱撒谎，所以感觉藤井冬弥还真是个一心一意的人啊（笑）。而对于动画中的各种评判，各位可以看看最后几页的内容。

吐槽十 户松遥配音的麻奈非常有亮点，其中有一句话非常不错，那就是——“变态变态变态变态变态变态变态变态变态变态变态变态变态变态变态变态变态！！”，用来当闹钟铃声一定很棒……

特别访谈 Special Interview ~~~~ WHITE ALBUM

《WA》在同类游戏中的创新理念，让游戏变得更为“真实”，新技术的运用也为 AQUAPLUS 日后的发展定下了一个新高度。或多或少在开发游戏之中碰上了许多问题，但最终还是向玩家交出了一份满意的答卷。身为社长的下川直哉与担任角色设计的河田正人自然压力巨大，下面的这段访谈中就包含了从游戏最初的定位开始、直到新技术应用过程中的种种问题、以及 AQUAPLUS 未来的发展方向等等。

关于硬件的选择与“动画生成技术”的应用

——会社再一次选择了 PS3 平台，而且“动画生成技术”真的是让人觉得非常有新意呢。

下川直哉（以下简称“下川”）：选择 PS3 是必然的结果，对于玩家来说，他们更愿意在 PS3 上玩到这类游戏，而且又可以看到高清动画，真是两全其美。另外，关于“动画生成技术”的应用，其实一开始制作小组考虑了很多细节内容，像现在大部分游戏都是以 3D 的形式开发，这样不仅可以表现出角色的一些细节部分，同时玩家的代入感也会大大增加。反过来看如今 2D 插画的表现手法，相比 3D 真的是要逊色许多。所以想在“真实感”上寻求突破的话，那么“动画生成技术”就是最好的选择了。当然，游戏中的实际表现还算比较满意，比起实验阶段真是要好很多啊（笑）。

——“动画生成技术”是游戏最初开发的时候就决定下来的吗？

河田正人（以下简称“河田”）：从最初开始制作游戏的时候，就已经决定了要应用新技术，所以一开始就对“动画生成技术”进行了很多研究工作。

下川：起初，角色动起来非常生硬，仅仅靠 1 张 CG 很难把整个角色都带动起来，所以得出了“单靠 1 张 CG 非常困难”的结论。

河田：在开发游戏的前半阶段，实际上我们每天都在测试“动画生成技术”，制作小组从最初的 1 张 CG 开始，随后想用 2 张 CG 表现可动的效果，然后再用 3 张 CG……因为我担任角色设计，所以最能体会到那种艰辛了，每个小细节都要额外注意。然后经过不断地调整，“动画生成技术”的效果渐渐变得真实、自然起来。

下川：至于“动画生成技术”的成功与否，玩家们可以在游戏中好好体验一番。

关于“动画生成技术”的制作方法

——本作相比 98 年发售的版本有了全新的角色造型，更是融合了“动画生成技术”，在角色的重新塑造方面，和以往有什么区别？

河田：可以说是完全不同的，例如角色正面的插画，一般来说头发有一部分是会被遮挡的，但在“动画生成技术”的应用下，就必须考虑到被遮挡的那部分。另一个非常重要的地方就是对于眼球的画法，而且眼睛是必须全部重新画上去的，如果照搬的话，那么相当于没有变化……所以为了让“动画生成技术”看起来更自然，想到了把整个眼睛慢慢分解的画法，这部分工作真的是非常累人。

——角色本身不仅包括头发与眼睛，甚至还有衣服等等，对于全身像的处理，一部分细节的设计是不是非常困难？

河田：是的，有时候真的是不知道改如何设计啊（笑），另外在事件 CG 上真的是动足了脑经呢。

下川：对于角色服装的设计，以及各种装饰品，我想过去的经验占了很大的比重。在过去 16 位色彩的时代，静态图片的描绘由于色彩的关系表现得不是非常到位，如果全身像还想应用“动画生成技术”技术的话，是件非常困难的事。

河田：不过《WA》里角色的全身像不仅仅包括头发与眼睛，就连身体的某个部位都有另一套动作，这样在应用“动画生成技术”的时候，就能把一些小细节表现得非常到位了。

下川：其实玩家在玩游戏的时候非常关注是角色的哪些部位在动，而且到底动了多少。这里可以举个例子，例如把“动画生成技术”应用到《To Heart2》中，那么角色动起来的限制是非常多的，如果要把整个全身像都做出动起来的效果，那么想必工作量是非常多的。所以《WA》就决定了几个比较重要的部位，例如头发、眼睛、嘴、肩膀、胸部等等……这样一来有针对性地对角色进行作画，也能提高效率。

——在游戏里，角色有时会惊讶地抖动肩膀，这种感觉真是让人意想不到呢。

河田：最初的设定就是让肩膀不停地摆动，但这样动起来后让人感觉有点多余，随后为了表现出自然，稍微做了下改动。

下川：一般在对话的时候，“动画生成技术”就会使角色动起来，看上去的确非常好。但《WA》是一个文字冒险游戏，如果一直让角色动着的话，那么反而会感到不自然。所以在开发的时候，制作小组主要的任务就是让角色在对话中自然地表现各种动作，但必须注意不能有太多的动作。当然，这也是一件非常累人的工作。如果一直盯着角色的眼睛看，真有些奇怪的感觉呢（笑）。

河田：其实除去细节部分外，游戏中光盯着角色看，就只会注意角色的动作。这次制作团队的侧重点就是要“做出不会让人看着疲倦，但是又要符合作品风格的自然动作”来。

——要是盯着角色看入迷了的话，连台词都忘记看了呢（笑）。

河田：PS3 版和 PC 版不同的地方就是有了语音，所以不去看文本框或许也行得通呢（笑）。

——另外稍稍问下，角色说台词时的口型是不是也采用了同步呢？

下川：是的，这次有专门的对口型哦。

河田：使用“动画生成技术”的话可以实现嘴巴的开合，但是仅仅这样的话，会感觉非常机械化。所以嘴巴与眼睛的处理是一样的，针对细节部分做了很多修饰，这样看起来就非常的自然了。

——这么说来，“动画生成技术”的开发时间还是比较长的，是这样吗？

河田：包括测试在内，花了大概 1 年左右的时间吧。其实比起画图，这边耗费的时间反而比较多呢（汗）。

下川：但是，河田他也说了，如果按照《WA》的标准去开发《To Heart2》的话就不行了。因为角色数太多了，要画完每个角色的分解 CG，估计就赶不上发售日了（笑）。

过去与现代融合为要点的角色设计

——在重新设计女主角们时，有什么难点与要点吗？

河田：如果继续沿用 PC 版的风格，则会显得比较老套，如何把角色设计得看上去拥有了新的生命力，就成了最难的地方。首先我们先把由崎设计完，然后以她为基础再对其他角色进行设计。其实现在公开的由崎插画，差不多已经是第 10 张插画了。在企划开始的时候，有因为风格问题而落选插画，下川在看过之后说：“其实我个人比较喜欢之前的插画”。

下川：那时的插画，就像是 GAL 游戏和一般美术之间的区别一样，当时就想，“这会不会有点太过飞跃了呢”（笑）。

河田：貌似也这么说过由崎呢，但现在还有那么点顽固呢。（笑）

——是不是有艺术作品的感觉呢？

下川：是的。河田其实挺想做的，但是我们还是告诉他要尽量将 GAL 游戏和 2D 插画可爱的地方表现

出来。
河田：的确如此，关于由崎还真是有很多辛苦的地方呢。因为抓住了感觉，所以关于理奈的设计工作就不那么辛苦了。其实最近，感觉插画画不出来了呢（笑）。
下川：一定要举个例子的话就拿《高达》来说好了，比起初代的《高达》，现在的不是更加帅气吗？但是大家一看就知道这是高达。《WA》也是超过10年的作品了，我们非常重视过去玩过的玩家有着什么样的感受，类似“没啥变化嘛，但是又比以前的好呢。”的感觉。但是由崎和理奈在过去的玩家心中有过多美化的部分，比我们想象的都要美丽。也就是说，我们有必要推翻这些去做一些适合如今恋爱文字冒险游戏的FANS向设计。要找到这个平衡点还是挺难的，而且河田也很辛苦呢。
——加上这个，和刚才谈到的“动画生成技术”，开发的时候也是困难多多啊。
下川：其实刚才也说了，“动画生成技术”的开发时间比较长，而画插画的时间其实比较短嘛。
河田：是的，最近画不出来插画的原因可能就是因为心里的作画风格变了，算起来已经过了一年了呢（汗）。

新女主角的特征和河田先生喜欢的角色是！？

——前面说到的隔了一年的话风格会变化，这个无法阻止它吗？
河田：恩，无论怎么做，风格还是会变的，虽然公司总要求同样的图像。
下川：其实也不是让河田不改变，只是希望他保持2～3个主旨的统一性就够了。真实情况下，就算同一个主旨下都会变呢（笑）。有个FANS还曾要求希望下一作的风格不要太过穿越，而关于新作的风格，我们的理想就是在前作的延长线上产生进化。
河田：也不是不想要一个稳定的风格，只是在画风变化的道路上稍稍绕了个圈子而已。
——能看到各种各样的风格，作为FANS来说也会很高兴的（笑）。那么再来说说由崎、理奈之外的女主角们吧。
河田：关于遥（はるか），参照了TV动画版的感觉，特别是眼睛的部分，自我感觉像是升华了一样。
下川：动画版的遥也是源自河田的设计，看到了这个之后，河田也就找到了自己当初设计时的感觉。
河田：美咲本来就属于那种看上去比较老土的，所以无法做得太醒目。但是不是做得老土了呢，现在自己也没啥自信呢。
——（美咲）是个有十足魅力的角色哦。
河田：呵呵，可能就是要这种效果。
——那么麻奈（マナ）呢？
下川：身高让人惊讶的长了呢。
河田：这是经过考虑后才决定增高的。也不至于让人觉得看上去比实际年龄要小太多，而且在作画与声音上也做了相应的调整。最后是弥生，角色本来就很有特色，过度的修改可能会失去原本的感觉。要是改变发型的话可能会让人看不出是谁来，最终还是没有做太多修改。
——那么，现在最受瞩目的PS3版新女主角小夜子呢？
河田：当初在和编剧交流的时候，她还不是一个偶像，而是将她定位成一个作词家或者作曲家。后来经过三番五次的讨论后，还是决定定位成偶像。新角色一般和现有的角色融合在一起是比较困难的，但是她却能融合得很好。
——玩起来挺期待的呢。
河田：第一眼看见时给人的印象和性格完全不同，确实值得期待呢。她是一个能够理解冬弥的感情和遭遇，和他相似的这么一个角色。
——那么，中意的角色都是谁呢？
河田：我中意的角色是遥吧，声音和感觉都很匹配，果然配音之后感觉生动了许多呢。由崎也是配完音之后，感觉更加开朗、可爱了呢，就像是追加了专用表情似的。
——这次剧情CG是不是挺多的呢？
河田：公司告诉我不要画太多呢（笑）。但是，还是以补完性质的CG为主，以PC版当时想画但却因为时间没能画出来的情节为中心，并加入少许“杀必死”片段。而视觉效果的处理，在不破坏原有感觉的基础上，使用了极为相近的构图，但是因为16比9的宽屏原因，所以还是费了不少功夫。
——那么有没有为了不那么辛苦，而将角色全员看作新角色呢？
河田：虽然这么说，但是有画面对照啦，新作有新作的构想，这个方法行不通。《WA》是决定用这个风格去制作的，就算辛苦也要做出全新的感觉来。
下川：规格渐渐做大，将原作活化作为基本来制作是PS3版的主题，让过去玩过PC版的玩家也不会觉得有异样。
（笔者乱入）：最后特别想问一下河田先生对于游戏中彰的形象有什么看法，是不是太……？
河田：你要知道画7个女主角是非常累人的事……而且画着画着就有种想把他也画成女人的冲动……
笔者：好吧，看来的确是失态了……

音乐方面也非常重视原作，品质上升

——PS3版的《WA》，目光主要集中在画面，那么音乐方面的变化呢？
下川：有新的曲目，但是《WA》本来就汇集了很多好歌，而且是作为世界观构筑的一部分，所以基本上是采用了原作的曲目。就我个人来说，实际上创作新曲反而更加轻松，而将原来优秀的曲目进行改编其实更加辛苦。
河田：其实我也有这样的想法，画和PC版一样的片段时，总觉得“这个有点不好吧”、“这个现在画不出来吧”等等感觉。
下川：确实有这种不可思议的经历，我在负责音乐时会觉得太腻、音域不好、“这不是自己做出来的吧”等等感觉，就像有什么东西在作怪似的。
——歌曲的编排等等工作，也是下川先生负责吗？
下川：是的，这次我作为监督一个人干呢。和原作不一样加入了一点人声在里面，但总觉得不够突出，于是在不干扰语音的情况下适当地降低了主旋律。本身便是首不错的曲子，在玩家不易察觉的地方进行了修改。
——让人不易察觉的编曲呢。
下川：恩，所有的曲目都有变化，和画面质量一样都升级了，只是听起来好像没变一样。我们还请来了声优界的两位顶尖偶像为游戏配音，也算是大手笔了。
——录音工作是在动画版结束之后开始的吗？
下川：是的，于是就用上了给动画配音的经验和诀窍，不过动画和游戏还是有不同的部分，为了让原作更加鲜活，在这方面提了不少建议呢。当然，也不是所有的事情都能按照原作那样，这时就要在《WA》本身的主题，“是描写人的戏剧、冬天、让人难过的故事”这个允许的范围内进行修改了。
——最大的改变我觉得是新角色如月小夜子，这次追加新角色的目的是什么呢？
下川：基本上就是为了FANS的“杀必死”呢，同时也是为了拓宽故事与世界观，想要创作一个位于《WA》中的偶像，然后与现实有什么差距，差不多就是这么一个位置的角色。当然，这是在不破坏原作世界观的前提下。
河田：这是和编剧进行过商讨后才加进来的。
——请问佐藤利奈小姐来但当配音也是公司决定的吗？
下川：是的，公司选择的声优。

引人关注的新作是否在PS3和PSP上准备中呢？

——关于AQUAPLUS在今后的发展，在可能的范围内聊一聊吧。
下川：今年有一个PC的作品，而PS3和PSP可能会在年内有作品发表，除此以外的都是未定，就像“虽然有想要制作的作品，但是还不能说”的感觉。
——那么，向等着《WA》的FANS们送上一些话吧。
河田：极限为止，继续惹怒下川的前提下Power Up，敬请期待！
下川：我才不生气呢，每次妥协的貌似都是我吧，大家看到作品就知道了，绝对是“都是按照河田想的去做的”（笑）。
河田：是有种浓缩了“10年前没有做成的怨念如今终于完成了”的感觉。
下川：其实我只是想说我和河田努力制作，敬请期待。但是请不要将本作看作是PS3上恋爱冒险游戏的基准，没准将来会有更为优秀的作品也说不定哦。但是，已经有将本作的素质看作是“动画生成技术”的新基准的话，对于我们来说可是严峻的考验呢（笑）。
河田：无论怎么说，“右眼往下、左眼往上”这种，全部都是纯手工绘制的哦。
下川：因为是《WA》，所以好歹将大量的作业量完成了。虽然今后也会使用“动画生成技术”制作些什么，但是要像本作一样还是很难的，所以请务必在PS3上体验一下新生的《WA》。

真实的写照——对《纯白相册》动画的诠释

《纯白相册》并不是一个以搞笑、卖萌为重点的动画。就和最早的 PC 版游戏一样，主要讲述主角藤井冬弥感情不专一的故事，所以画风就非常写实了。PS3 版游戏中的过场动画一看就是迎合的 FANS 口味，比起动画版的写实画风要“萌”上很多。如果要我用一句话来概括这个动画，那么我会说：“这个动画就是看男主角如何如何渣”。当然，有些朋友就把它比喻成了“人渣相册”，其实我倒认为是个非常恰当的比喻呢……

《WA》的主旨就是一个非常现实的问题，对于 90 后的朋友来说或许有点太早，但 80 后的朋友就有一些感触了吧？藤井冬弥之所以感情不专一的原因在于自己不够坚定，而且他似乎不信任由崎对他的感情，认为她出道了以后会大大改变，同时也害怕自己会失去她。这个问题也是现今社会上比较普遍的，但由崎偏偏就是那么个感情专一的人。我想编剧的用意就在此吧，徘徊在不坚定的纠葛之中，藤井冬弥的内心也在不断挣扎。不过他又仿佛天生很有女人缘，身边从小到大的青梅竹马不说，连家教辅导时的小女孩观月麻奈都对他有好感。后者还有同一所大学里暗恋他已久的泽仓前辈、与由崎同一个公司的天才偶像歌手绪方理奈、还有由崎身边冷漠的美女经纪人筱冢弥生，然而她们之间又有着千丝万缕的联系。

除了纪人筱冢弥生之外，其他人对冬弥的感情的确是真实的，尤其是森川由崎。但冬弥优柔寡断的性格似乎把这几份感情“平衡”地很好，就连一直在一起的由崎都没有任何优势。他对于任何人都是一种默认的态度，所以动画中的另一个看点就是他的心理描写了。说得直白一点，他已经可以面不改色心不跳地编出与事实不符的谎言，但就是因为她们对他的信任，这种谎言才会慢慢膨胀。

反过来站在藤井冬弥的角度来看，“人渣”这个称号还是稍微有点过分的。因为藤井冬弥原本就不是一个利用感情欺骗他人的骗子，相反，他有着悲伤的过去，那是一道深埋在心中，无法向他人敞开的门扉。如果由崎还是以前的由崎、如果她没有成为偶像歌手的话，那么冬弥也注定是以前的冬弥。谎言也有“善意的谎言”，说到底正是因为这种优柔寡断的性格促使他越陷越深，编造所谓“善意的谎言”就成为了逃避现实的一种手段。

《WA》的看点还有很多，公司社长绪方英二对由崎扭曲的感情、青梅竹马河岛遥的朦胧感情、以及女经纪人筱冢弥生机械式的爱、彰的介入等等。动画中的每一个角色都是非常现实的存在，不得不说这是一部有着深刻主题与凝重色彩的动画，与现在的卖萌片有着极大的反差。PS3 版的游戏虽然做得好，但我却推荐玩家在玩过之后看一下动画。当你看到最后一集，听到吉他伴随着舒缓的钢琴声跳出来之时，我想你就会明白 AQUAPLUS 的《WA》(PC 上以 Leaf 为名）为什么在剧情上高人一等了。

歌声与白雪

“歌”是《WA》的另一个重要部分，尤其是几首角色歌，可以说是两个主要角色森川由崎和绪方理奈的灵魂。下川直哉不仅仅是 AQUAPLUS 的社长，在作曲方面的实力的确令人佩服不已。纵观《WA》的所有歌曲，大多以舒缓柔和的旋律开始，原 PC 版游戏的结尾曲《POWDER SNOW》就是下川直哉的代表作之一（所以我早说了 GAL 游戏的 OP 与 ED 皆为神曲）。其他还有石川真也的原 PC 版游戏片头曲《WHITE ALBUM》、中上和英的绪方理奈角色歌《SOUND OF DESTINY》、藤间仁的森川由崎第二首角色歌《恋色空》、上松范康的第一季动画开场曲《深爱》、衣笠道雄的第一季动画结尾曲《舞い落ちる雪のように》，再加上 PS3 版游戏新的主题曲《雪の魔法》等等，而这些歌曲都有一个共通点，都以“雪”借物喻人，就连《WA2》的片尾曲《Twinkle Snow》都是这样的风格。

我想玩家们只要接触 ACG 的话，大多都知道“角色歌”的定义。一首歌代表一个人，她的个性、她的形象、她的特点、她独有的气质等等，都可以在音符中找到。平野绫稍稍弱气的声线在游戏与动画中表现得很到位，因为森川由崎就是那么个弱气的女孩，和她形成鲜明反比的当然就是水树奈奈配音的绪方理奈。《WHITE ALBUM》的意境是“雪”、“渐渐疏远的恋人”、以及“坚持”，歌可以看做是角色内心的独白，而无法直言的一字一句就以歌词唱出来，森川由崎虽然弱气，但就算两个人慢慢疏远，她也想用歌声把这份心意尽可能地传达给对方；从节奏感强烈的《SOUND OF DESTINY》中可以体会到“命运”、“预感”以及“捉摸不透”这三个主旨，对于从小就接受哥哥的严格教育，不知“恋爱”为何物的她来说，“命运”、“预感”和“捉摸不透”就是她对于“恋爱”的全部理解。当看到冬弥与由崎之后，绪方理奈了解到“恋爱”这个东西真是太不可思议了。最后被冬弥抱住的那一刻，她才感觉自己真正地活着，“绪方理奈”这个名字第一次有了存在的意义……

“雪”可以说是贯穿着整个《WA》的重要媒介。“雪”不仅在游戏和动画中起到了渲染的作用，更是一种象征性的存在。由崎（Yuki、ゆき）在日语中本来就有“雪”的意思，而由崎“如白雪般纯洁”的形象也正好与歌词对应，就像《POWDER SNOW》中的那句“粉雪のようなあなたは，汚れなく奇丽で。私もなりたいと雪に愿う，I still love you（如白雪般纯洁的你，毫无一丝污浊，那么美丽。我也想成为那样，并且向白雪祈祷，我一直爱着你）”。在我看来，这句歌词就是指由崎专一的感情，自始至终，无论对方怎么改变，她都一如既往地爱他。

几乎所有歌曲中都提到了“雪”，而且连游戏的名字都与“雪”有关。原本预定在 2009 年冬季发售的游戏因为制作上的种种原因跳票到如今。搞不明白制作人为什么那么执着于“雪”，或许是想要传达这个意境的愿望过于强烈的关系吧？（笑）不管怎么说，无论玩家对于动画有着何种评价，“人渣片”也好、“推土机片”也好，但动画中就是塑造了那么一个纯洁如雪的森川由崎。劈开藤井冬弥的不专一，我们都应该看见森川由崎的那份矜持，或许这才是我们理想中的恋爱——“一心一意”、“如雪般的纯洁”，如果在现实中无法找到的话，那么就在游戏中体会那份感受吧。

回归原点的结局

《WA》里对于每个人物的描写都非常细腻，每个角色的心理变化始终贯穿着整部动画。不过动画第二季的结局，就我个人的观点来说还是感觉稍微仓促了点。部分细节之处没有表现到位，对于剧情中诸多的疑问还没有交待透彻，例如彰最后的结局，以及绪方英二倒地是如何无罪释放的。但就几个重要角色来说，她们的结局处理却是异常平稳的。没有任何大起大落、也没有任何悲欢离合、更没有大团圆式的结局，一切只是静静地回归了原点。这样的结局并非是编剧的无奈，而是给了所有角色一个全新的开始。通过与藤井冬弥的这段纠葛情感，她们学会了原本不属于自己的东西。森川由崎在舞台上的完美演出出乎所有人的意料，从她那纤细的歌声中已经能够感受到一丝坚强；暂失歌声的绪方理奈在医院中对冬弥最后的表白，那是第一次发自内心的坦诚；泽仓美咲选择了默默的离开，她学会了放弃、懂得了尊重；河岛遥再次骑上了心爱的自行车，不再依赖冬弥，逐渐变得独立起来；观月麻奈与母亲的隔阂也因为冬弥而烟消云散，她慢慢学会了理解；而经纪人筱冢弥生因为冬弥的转变，也渐渐找回了自我。动画本身并没有真正结束，只是像白雪那样暂时离我们而去，而留下的则是一本饱含着各种心酸、但依然如雪一般纯洁的相册。

POWDER SNOW

以下是为《POWDER SNOW》(Live 版）这首歌写的随笔，有爱的朋友不妨在午夜时分静静品味。Live 版的前奏是由《恋色空》的一段钢琴独奏加上原版《POWDER SNOW》的开头，文字部分假想了森川由崎在弹奏那段长达 2 分钟前奏时的心境。

POWDER SNOW (Live 版）

作词：须谷尚子　　作曲：下川直哉
编曲：下川直哉　　演唱：平野绫、水树奈奈

这种不安感是从什么时候开始的呢，就连我自己也不清楚。心头淡淡的忧伤总无法让我平静下来，每当我弹起钢琴时，我就会不自觉地想起你，你的点点滴滴都在我脑海中浮现。无时无刻，我好像总能看见你的身影，时而清晰，时而模糊。梦中的你笑得是那样地善良、又是如此地纯真，放佛我又回到了和你在一起的孩童时代。记得有次我躲在草丛中哭泣，是你一直在身边默默地陪着我，时间仿佛停止。那一刻，我真希望你能像这样永远地陪着我。当我们慢慢长大，记忆的片段在脑中飞快闪过，如今的你足以承受我的依偎，你可曾记得我们一起在雪地上奔跑、一起仰望天空，你的手是如此的温暖，就是这样的你给了我勇气，让我能够站在这个舞台上。这份情意让我无法忘却，永远藏在内心的深处……我一直深信，就算两人无法经常见面，但只要有着那份执着，我依然不会改变。如果生命中有“我们终究无法成为恋人的那一天”，那时我真不知道该用什么样的表情面对你，我闭上眼睛诚心地向着白雪祈求，希望这一天永远不会到来。抬头注视着天空，我仿佛能够看见你的身影、你的一切。而在繁忙的人群之中，那个熟悉的身影慢慢向我走来，或许是得到了白雪的许诺，我站在原地痴痴地望着那个身影。当你向我缓缓走来，我清楚地觉得视线慢慢变得模糊起来；当两人拥抱在一起的时候，天空中飘下了白雪；当我们抬头注视着漫天的雪花，从掌心中可以清楚地感受到雪的寂寞。我想对你说的话还有太多太多，但现在只想感受你的温暖，哪怕这只是短暂的一瞬间……

粉雪が空から	片片雪花从空中
优しく降りてくる	缓缓地飘落
手のひらで受け止めた	落在掌心
雪が切ない	仍保留着原来的模样
どこかで见てますか	我是否在哪里见过
あなたは立ち止まり	你驻足不前的身影
思い出していますか	是否在记忆里还留有
空を见上げながら	你抬头仰望天空的样子
嬉しそうに雪の上を	在雪地上
歩くあなたが	愉快奔跑的你
私には本当に	我真的觉得
いとおしく见(み)えた	是如此的温柔
今でも覚えている	时至今日我依然记得
あの日见た雪の白さ	那天见过的白色雪花
初めて触れた	以及我第一次触碰到
唇の温もりも忘れない	来自你嘴唇那无法忘记的温度
I still love you.	我依然爱着你
粉雪が私に	片片雪花在我身旁
いくつも降りかかる	慢慢地堆积
暖かいあなたの	那种暖意
优しさに似ている	就像是你的温度
乐しそうに话しを	和我愉快交谈
してくれたあなたが	一同欢笑的你
私には心(こころ)から	我真是从心底
恋しく思えた	无比的眷恋
今でも梦をみるの	时至今日在梦中依然会看见
あの日见た白い世界	那天出现在自己眼前 纯白的世界
あの时触れた	以及我第一次触碰到
指先の冷たさも忘れない	来自你指尖那无法忘怀的温度
I still love you.	我依然爱着你
今でも覚えている	时至今日我依然记得
あの日见た雪の白さ	那天见过的白色雪花
初めて触れた	以及我第一次触碰到
唇の温もりも忘れない	来自你嘴唇那无法忘记的温度
粉雪のようなあなたは	像雪花一样的你
汚れなく崎丽で	如此的纯洁而美丽
私もなりたいと雪に愿う	我也想变成漫天飞舞的雪花
I still love you.	我依然爱着你

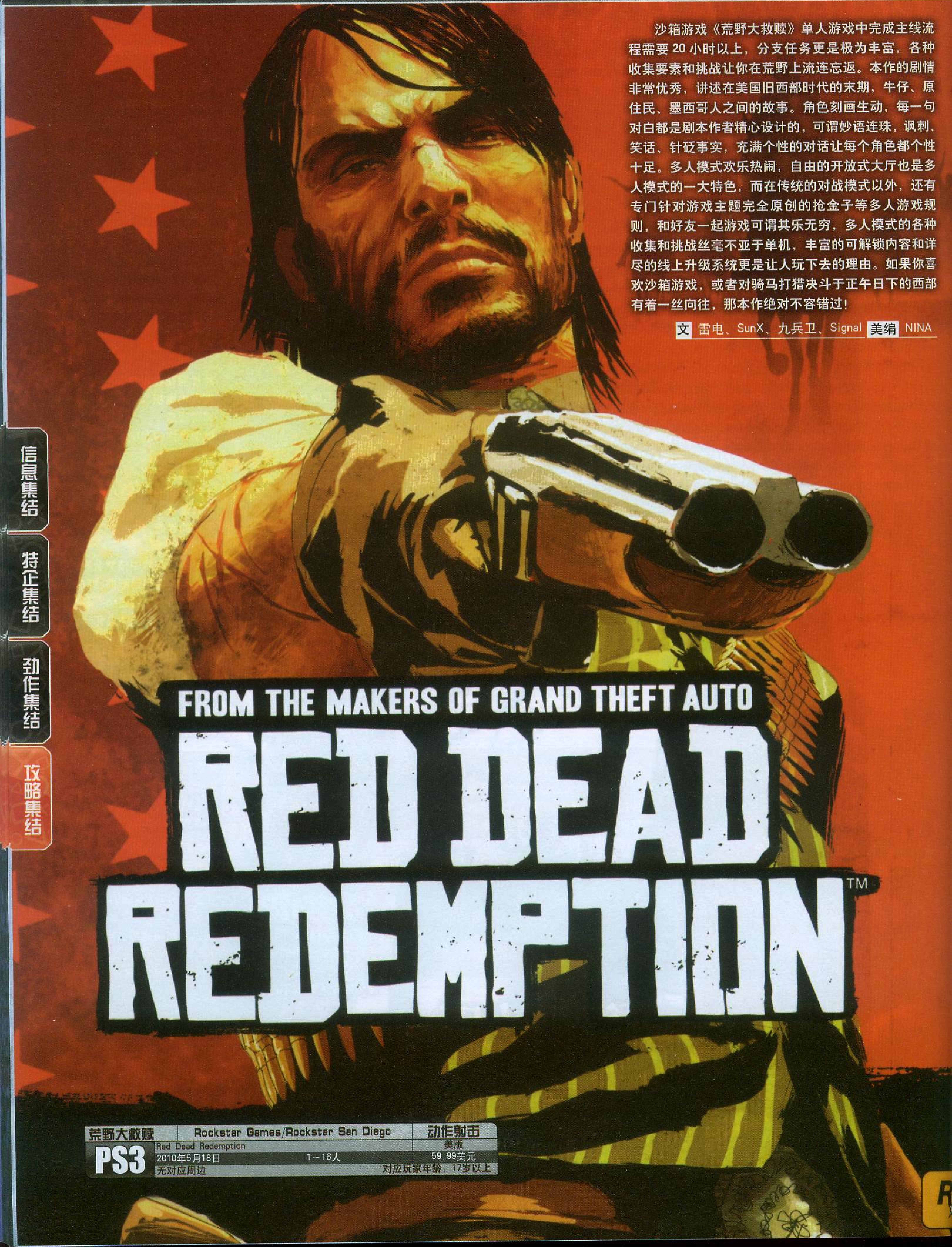
记得当时看到动画的最后一集，突然听到那么熟悉的旋律，真是感动不已，仿佛回到了十年前。当时 PC 版的结尾曲并没有那么长的前奏，而且原唱还是 AKKO。我原本未对平野绫有任何好感，不过在看完动画以后稍稍有那么点改观了，不得不说她主唱的这首《POWDER SNOW》真是让我印象深刻。游戏中其他几首角色歌都可以找到老版本，经典的旋律依然令人陶醉不已。

写在最后

很想说“终于写完了”这 5 个字。印象中这类文字冒险游戏一般没什么“攻略”可言。除了奖杯部分，其他东西也只是类似“感想”之类的。反正是自己喜欢的东西，靠着“有爱就行了”一路写下来，感觉很久都没写出那么带“魂”的东西了（笑）。其实在游戏发售前的 2 个月里，我就已经开始陆续写了，《WA》对我来说具有特殊的意义，所以尽可能想把最好的一面展现出来。另外，动画中的小部分歌曲都收录到了光盘中，当然还有一个额外的小小礼物。如果你能在言语之中找到共鸣之处，那么我本人也就心满意足了。最后的最后还想说一句：“十二年后的改变伴随着我十年前的记忆，《WA》依然还是那么美。”

沙箱游戏《荒野大救赎》单人游戏中完成主线流程需要 20 小时以上，分支任务更是极为丰富，各种收集要素和挑战让你在荒野上流连忘返。本作的剧情非常优秀，讲述在美国旧西部时代的末期，牛仔、原住民、墨西哥人之间的故事。角色刻画生动，每一句对白都是剧本作者精心设计的，可谓妙语连珠，讽刺、笑话、针砭事实，充满个性的对话让每个角色都个性十足。多人模式欢乐热闹，自由的开放式大厅也是多人模式的一大特色，而在传统的对战模式以外，还有专门针对游戏主题完全原创的抢金子等多人游戏规则，和好友一起游戏可谓其乐无穷，多人模式的各种收集和挑战丝毫不亚于单机，丰富的可解锁内容和详尽的线上升级系统更是让人玩下去的理由。如果你喜欢沙箱游戏，或者对骑马打猎决斗于正午日下的西部有着一丝向往，那本作绝对不容错过！

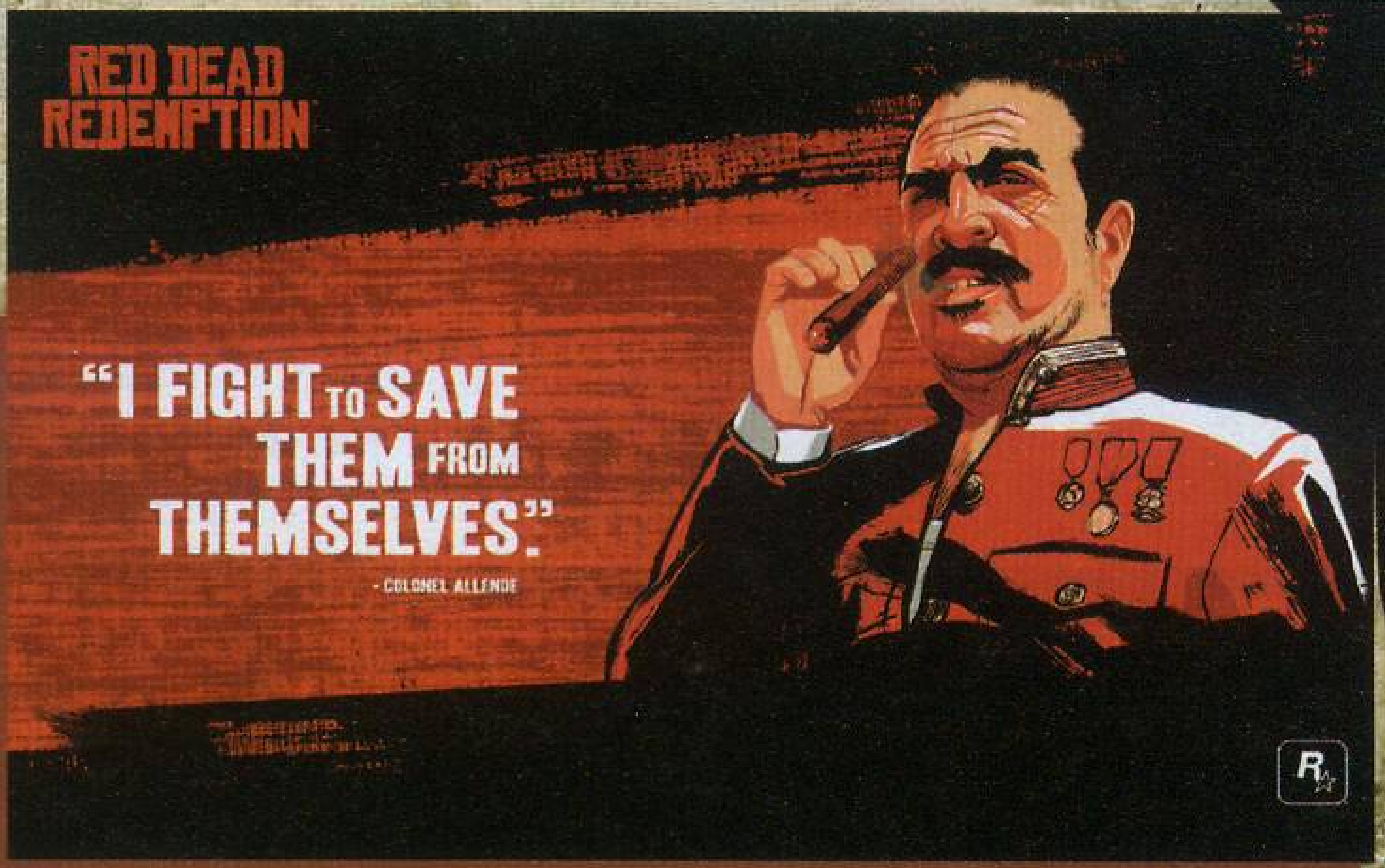
文 雷电、SunX、九兵卫、Signal 美编 NINA



荒野大救赎	Rockstar Games/Rockstar San Diego		动作射击
PS3	Red Dead Redemption		美版
	2010年5月18日	1～16人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

信息集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

流程攻略



流程概要

游戏的主线流程共有 57 个任务，除了第一个任务之外的所有任务都是要到地图上的特定地点找特定的角色开始的，每个角色名字中的一个（或两个）字母作为他们名字的缩写在地图上标记出他们的位置，下文中每个任务标题左侧的字母就是地图上接任务的图标了，可以对照查看。完成当前显示在地图上的主线任务就会开启后续的任务或出现新的接任务角色。很多时候地图上有不止一个提供主线任务的 NPC，可以随意选择进行，不管先后顺序，所有的主线任务都是要完成的。以下流程的顺序是作者的游戏进行顺序，你可能会有自己的顺序，请按照任务的名称查阅。除了男主角约翰·马斯顿（Jhon Marston）使用了中文名外，文中提及的其他所有人都用了英文名，和游戏中相同，方便对照，角色介绍部分安排在文章最后，以免在开始流程前看到角色介绍而被剧透，阅读流程时也可以参考对照。为了大家更容易区分英文人名和地名，文中所有地名都用全大写字母，而人名自然是第一个字母大写，后面字母小写，方便玩家确认。

第一章 美国西部 新奥斯汀 ACT 1 FRONTIER NEW AUSTIN

图标	任务名	任务要点	任务提示
–	EXODUS IN AMERICA	●在 ARMADILLO 的酒吧里找到 Jake。●骑上马，跟着 Jake 到 FORT MERCER 去。	所有任务中的通用规则：不要触犯法律，不要杀死同伴的坐骑，自己更不能死亡。
B	NEW FRIEND, OLD PROBLEMS	●跟随 Bonnie 在农场上转一圈。●和 Bonnie 一起在农场守夜。●杀死兔子和野狼。●将马栓回马栓上。	任务中可以发动初级死亡之眼技能。
B	OBSTACLES IN OUR PATH	●骑上马到比赛开始地点。●顺次经过赛道上的路标完成和 Bonnie 的赛马。	按 × 给马加速，记得按住 × 可以保持一定的速度。
B	THIS IS ARMADILLO, USA	●驾驶马车到 ARMADILLO 镇上。●在诊所购买伤药（MEDICINE）。	伤药的钱 Bonnie 会为你支付，所以是免费的。
B	WOMEN AND CATTLE	●将牧群赶到指定地点。	赶牛时保持在牧群正后方才能让大群牛正确向前，按方向键上马斯顿会大声呼喊"Let's go"，可以加快牛群的速度。
B	WILD HORSES, TAMED PASSIONS	●跟随同伴找到野马群。●驯服两批野马。●将野马赶到峡谷中。●驯服野生 Stallion。	使用套索套住马后要一直按住 R2 不放，按 R1 停下自己的马之后，下马靠近野马骑上去，保持平衡就能将之驯服。最简单的保持平衡的方法就是连续转摇杆。注意！这匹种马（Stallion）就是 3 星的 Kentucky Saddler，在够钱买马证之前尽量不要让它死掉呀！
B	A TEMPEST LOOMS	●和 Bonnie 一起去第一群牛处。●赶着第一群牛到达老橡树下。●阻止狂奔的牛群。●将整群牧群赶回农场。	闪电劈中大树后，牛群开始狂奔，这时候只有把马的耐力压榨到极限才能跑在牛群前，阻止打头的几头牛之后，整个牧群开始往回走。
M	POLITICAL REALITIES IN ARMADILLO	●和警长一起到酒吧。●跟着 Walton 到匪徒窝点。●利用掩体消灭匪徒。●杀死 Walton 或者活捉他。	战斗时，依照提示按 R1 靠在掩体上于警长合作灭敌。
M	JUSTICE IN PIKE'S BASIN	●陪同警长到 PIKE'S BASIN。●消灭 Bollard 帮派。●救出被绑架的农场工人。	战斗时跟着警长通过几条吊桥到峡谷底部就能见到被绑架的农场工人了。
W	OLD SWINDLER BLUES	●驾驶 West 的马车到 ARMADILLO。●路上消灭追来的歹徒。	找到 West 后要驾驶马车带他到镇上，路上要尽量在平坦的路面行驶，途中要杀死靠近的敌人，注意屏幕上方 West 的生命值。
M	SPARE THE ROD, SPOIL THE BANDIT	●和警长一起到 RIDGEWOOD FARM。●搜索在小地图上显示为黄色圆点的房间。●救出农场中的人质。●追踪并消灭逃跑的匪徒。	救人质时，农场中央大屋二层的一间房间内有挟持人质的匪徒，要用死亡之眼一枪爆头。
W	YOU SHALL NOT GIVE FALSE TESTIMONY, EXCEPT FOR PROFIT	●带 West 到 RIDGEWOOD FARM。●到人群中看 West 的表演。●射击远处的骷髅。●用死亡之眼射击抛到空中的帽子。●空手与 Aquilo 格斗并取得胜利。●使用死亡之眼射击 Aquilo 的手缴械他的武器。	这里会开启第二级死亡之眼，射击抛到空中的帽子。
S	EXHUMING AND OTHER FINE HOBBIES	●和 Seth 一起到 BENEDICT POINT。●偷走执法者的马。●摆脱被通缉状态。●用套索抓住 Moses 并带到 Seth 那里。●使用赦免信抵消自己头上的通缉赏金。	要偷的马以蓝色圆点标记在地图上，骑上就疯跑出执法者的视野范围，一小段时间后就摆脱通缉了。
S	A GENTLE DRIVE WITH FRIENDS	●驾驶马车带 Seth 到 TUMBLEWEED。●杀死路上的财宝猎人。	驾车逃走时小心不要驶过敌人丢的燃烧瓶，否则马车会着火。
S	LET THE DEAD BURY THEIR DEAD	●一路打到老旧的别墅。●通过地下室进入别墅。●杀上二楼。●找到 Seth 的宝藏。	别墅正门上了锁，要通过房子后面倾斜的门进入地下室到屋里。
W	LIARS, CHEATS AND OTHER PROUD AMERICANS	●和 West 一起到比赛场。●坐上马车，沿着路标取得比赛第一名。	按着烟火的顺序飞奔直到终点。弯道角度较大，注意刹车转弯。
I	A FRENCHMAN, A WLSHMAN AND AN IRISHMAN	●从法国人和威尔士人手中就出 Irish。●和 Irish 一起到 LAKE DON JULIO。●杀死湖边营地内的所有人。●在小屋里调查机枪的下落。	救 Irish 时最好使用死亡之眼一次就干掉两个敌人。
B	THE BURNING	●和 Bonnie 一起去找她的父亲。●回到农场。●爬到风车上以进入马棚。●从马棚中救出全部的三匹马。	农场起火，从正门无法进入，必须绕到后面通过风车进入马棚。
I	MAN IS BORN UNTO TROUBLE	●和 Irish 一起到 GAPTOOTH BREACH 的矿场。●杀入矿洞找到机枪。●将机枪推上升降台。●将机枪推到马车处。	沿着铁轨推装有机枪的箱子时按 RB 可以减速。有敌人在铁轨上安放炸药时赶紧射击炸药引爆才能安全通过。
M	HANGNING BONNIE MACFARLANE	●和警长一行人一起到 TUMBLEWEED。●杀到 Bonnie 身前将她救下来。	当触发歹徒将 Bonnie 吊在绞刑架上的剧情时，就要冒着枪林弹雨冲到绞刑架下救她。靠近她就会发生剧情。
W	CAN A SWINDLER CHANGE HIS SPOTS	●加入观看 West 表演的人群。●坐上 West 驾驶的马车，消灭路上的敌人。	逃跑的路上 West 开车，可以专心射击。

图标	任务名	任务要点	任务提示
W	THE SPORT OF KINGS, AND LIARS	●跟着 West 到达 RATHSKELLER FORK。●骑马到达起跑点。●赢得比赛胜利。	转弯时尽量走内道，平时不要跑到平坦的路面外。
I	ON SHAKY'S GROUND	●和 Irish 一起到仓库并潜行进去。●解救 Shaky。●杀到机枪弹药处。●坐 Irish 驾驶的马车到达目的地。	正门无法进入，绕到后面发现 Shaky 被拷问，从旁边的梯子爬上去，蹲下或者慢慢走不容易被人发现。
M	THE ASSAULT ON FORT MERCER	●躲在 West 的车内混进城堡里。●用机枪干掉所有敌人。●杀死城堡里的所有敌人。●和同伴汇合。●用机枪干掉从远处而来的敌人的增援。	一场大仗，注意看小地图上敌人出现的方向，跟着同伴一起冲锋陷阵。
I	WE SHALL BE TOGETHER IN PARADISE	●和 Irish 一起坐上小木筏。●干掉河岸上的大批敌人。	全程都要利用掩体射击。如果木筏前进的正前方出现敌人，木筏左右两侧的掩体就没办法挡住马斯顿的身体，要绕到掩体侧面找好角度躲避。

第二章 墨西哥 新天堂 ACT 2 MEXICO NEW PARADISE

图标	任务名	任务要点	任务提示
D	CIVILIAZATION, AT ANY PRICE	●跟着 Santa 到 CHUPAROSA。●护送火车安全到达 CASA MADRUGADA. ●追上被劫持的火车。●跳到火车上停止引擎。	保护火车时最好在火车末尾处跟随，这样才能自由在火车左右两侧切换，攻击两侧出现的敌人。
LR	THE GUNSLINGER'S TRAGEDY	●使用第三级死亡之眼射击三个瓶子。●使用死亡之眼，一次最少杀死两只飞鸟。●干掉抢劫银行马车的匪徒。●护送马车安全回村。	第三级死亡之眼需要在发动技能后按 R1 锁定目标。
LR	LANDON RICKETTS RIDES AGAIN	●抵达 EL MATADERO 与 Carlos 见面。●跟随 Carlos 进入山洞。●杀到关押 Luisa 的牢房。●帮助 Landon 将 Luisa 安全带出来。	在山洞前躲在石头后面，等 Carlos 将守卫引开后进入山洞。Landon 炸开牢门并扛着 Luisa 往外走时要保护他们安全出洞。
LR	LUCKY IN LOVE	●和 Landon 等人一起玩两盘扑克。●在对决中击败 Muller。●从 Muller 的同党手中救出人质。●消灭 Muller 的残党。	扑克迷你游戏不用在乎输赢，玩两盘后就可以将剧情推进下去。在对付挟持人质的敌人时，等他露出头的瞬间死亡之眼一枪毙命。
LR	THE MEXICAN WAGON TRAIN	●找到押送犯人的囚车。●不破坏囚车的前提下杀掉车上的敌人。●驾驶马车跟着 Landon 前往目的地。●干掉边境大桥上的敌人。	桥上敌人数量众多，不用都消灭，一路冲过去顺便干掉几个即可。
L	MY SISTER'S KEEPER	●在落日前，带着 Luisa 的妹妹驾车到码头。	不要将任何敌人部队引到码头。按着妹妹指出的路线前进会遇到较多敌人，不要恋战。也可以不按指出的路线走，也许会少遇到些敌人。
L	MUST SAVIOR DIE？	●和 Luisa 一起到 EL PRESIDIO。●爬墙进入要塞内。●到狙击点阻止敌人处决 Reyes。●杀死要塞内的所有敌人。●救下 Reyes。●骑马和 Luisa 汇合。	捡到狙击枪后瞄准下方的行刑者一枪毙命。之后躲在掩体后逐个消灭下方的敌人。骑马去找 Luisa 时不要一直跟着向导走，注意地图上蓝色标记的码头，要到那里去。
D	THE DEMON DRINK	●和 Santa 赛马到 TESRORO AZUL。●杀死镇子里的反抗军。●使用燃烧瓶烧毁反叛军的窝点。	最后阶段，到房子旁边捡起燃烧瓶（Fire Bottle），将黄色圆点标记的房子都烧着。
D	EMPTY PROMISES	●和 Santa 一起到 TORQUEMADA。●一路杀到山顶的要塞。●清除要塞内的敌人。	到达 TORQUEMADA 的营地后先用狙击枪将山顶上的一排狙击手干掉，然后跟着大部队穿过峡谷攻向反抗军的基地。
D	MEXICAN CAESAR	●和 Espinoza 一起坐马车到 CHUPAROSA。●用火车上的机枪杀死敌人保护火车。	敌人数量非常多，有时候前后会同时出现敌人，在机枪上转向慢的话可以放下机枪干掉敌人。
D	COWARDS DIE MANY TIMES	●和 Santa 一起到 CHUPAROSA。●进入教堂。●与 Reyes 汇合，他会帮你割开绳子。●在广场中央打开箱子拿回自己的物品。●消灭所有敌人。	Reyes 救下你后，要跑到房子后面上楼梯与 Reyes 汇合。
L	FATHER ABRAHAM	●和 Luisa 一起到 FRONTERA BRIDGE。●在桥下的路上安装炸药。●等待敌人车队经过时炸翻两辆敌军马车。●杀死残余的敌人。	在桥东侧的路面按△安置全部 5 个炸药，分散一点。敌人马车来了不要急着引爆，等车队都进入有效爆炸范围再合理引爆。用左摇杆可以切换控制的炸药，选中的炸药会亮蓝光，按 R2 引爆。
L	CAPTAIN DE SANTA'S DOWNFALL	●到 EL SEPULCRO 的墓地消灭除 Santa 之外的所有墨西哥士兵。●用套索活捉 Santa 并带回墓地入口。●亲手杀死 Santa 或把他留给反抗军。●到 CASA MADRUGADA 找 Javier。●干掉所有敌人。	为了活捉 Santa（蓝色圆点）要小心区分，消灭他的手下。最后即使不亲手杀死 Santa，反抗军也会杀死他。
R	THE GREAT MEXICAN TRAIN ROBBERY	●和 Reyes 一起到 CHUPAROSA。●分离墨西哥军队的火车。●控制引擎偷走列车。●将密封的车厢炸开。●打开保险箱。	到达火车站得到飞刀，可以无声无息地杀死守卫，地图上显示了三个小黄点，一个在最靠近你的外方，一个在左侧小便，一个在火车上眺望远方，其实还有一个人和火车上标记出的敌人位置很近，将这四个人全部干掉比较保险。要注意按照右左右的顺序转动旋钮打开保险箱。
R	THE GATES OF EL PRESIDIO	●和 Reyes 到 EL PRESIDIO。●驾驶装满 TNT 的马车冲向要塞大门。●找到 Javier。●追上 Javier，杀死他或活捉他。●将 Javier 带回要塞的牢房。●使用要塞的加农炮干掉增援的敌人。●将 Javier 交给探员。	驾驶装满 TNT 的马车冲向大门时，在路口处就可以按△跳车了。城堡里敌人众多，到地图上标记的几个地点找 Javier 即可。
R	AN APPOINTED TIME	●在和小队长的对决中取胜。●救出关在牢房中的囚犯。●杀到 ALENDE 的别墅，炸开大门。●占领别墅并抵挡住敌人的进攻。●强制让逃跑的马车停下。●干掉 Williamson。	在向别墅冲锋时要优先干掉重机枪后面的敌人。同伴在大门前安置炸药后，当所有人都躲远后射击炸药炸开大门。进入别墅后会有敌人的援军赶到，建议到门口用重机枪阻击。在追马车时，用死亡之眼干掉机枪后面的敌人。

第三章 美国 西伊莉莎白 ACT 3 WEST ELIZABETH

图标	任务名	任务要点	任务提示
G	BEAR ONE ANOTHER'S BURDENS	●与探员一行乘车前往事发的货船处。●在货船上找到联络人 Nastas。●将受伤的 Nastas 运回船上。●干掉 Dutch 的追兵。●乘车返回至教授的诊所。	运 Nastas 回车上的时候注意避免背对敌人，以防止子弹直接打到伤者身上。对抗追击而来的敌人时记得先找颗岩石做好掩护工作，之后就能轻松地修理他们。
G	GREAT MEN ARE NOT ALWAYS WISE	●在屋顶狙掉 Dutch 的党羽。●进入银行拯救人质。●到银行上层搜捕 Dutch。●追踪 Dutch 到其营地。●全灭营地里的敌人。	狙击点旁有子弹补充。进入银行的时候先用霰弹枪轰开门锁，之后要面对四名敌人，杀死柜台处的三人后从左边进去面对劫持人质的家伙，在看清敌人的第一时间发动死亡之眼，一枪解决他以保障人质的安全（若在银行门口拖太长时间人质会被杀，任务直接失败）。
Mc	AT HOME WITH DUTCH	●与 Nastas 和教授一同来到目的地。●爬上峭壁到达洞穴。●突破矿工的埋伏。●登上顶峰。●悄悄杀死敌人的侦查员。●用望远镜观察 Dutch 的帐篷。	到达矿洞发生剧情，此时别急着往外跑，否则会迎面撞上炸药车。登上顶峰的过程会遭遇两次动物的袭击。侦查员用飞刀杀死。
Mc	FOR PURELY SCIENTIFIC PURPOSES	●陪同 Nastas 与教授来到目标地点。●杀掉灰熊。●解决全部 Dutch 的手下。●护送教授返回住所。	中了埋伏后杀光眼前的敌人就迅速撤离，路上会有敌人突然从左手边路口冲出。
Mc	THE PRODIGAL SON RETURNS (TO YALE)	●在屋顶救下教授。●杀死屋顶全部狙击手。●从屋顶安全转移至位于小巷的马匹处。●护送教授抵达火车站。	上梯子后发现教授被人挟持，赶紧死亡之眼爆了敌人的头。屋顶有子弹补给，与狙击手对抗的时候很有用。
G	AND YOU WILL KNOW THE TRUTH	●用加特林机枪抵御暴徒们对军队的攻击。●击倒沿途 Dutch 的党羽。●击破满是炸药的马车。	一开始的防御中，敌人会从几个方向袭来，建议先攻击马匹让他们落马，这样对马斯顿的威胁就会大减。扔炸药的敌人要优先解决。后面，冲过来的装满炸药的马车只要能在第一时间找到其位置，很容易击破。
G	AND THE TRUTH WILL SET YOU FREE	●前往目的地。●发起进攻直至敌人据点大门。●保护两名安装炸药的士兵。●干掉 Dutch 的护卫。●将 Dutch 从加特林机枪台上赶下来。●抓住 Dutch。	登上加特林机枪台后，优先解决右手边的两名敌人，再往左顺过去依次打爆炸药箱，第二批冲来的敌人最好能在他们跑到掩体跟前时就全灭掉。将 Dutch 的护卫收拾掉后，根据剧情提示，射击离加特林机枪台最近的油灯。
J	THE OUTLAW'S RETURN	●前往 Bonnie 的牧场。●把牛群赶过河。●教训偷牛贼。●将牛群赶回家。	在 Jack 面前要遵纪守法，去牧场的路上不要随便开枪，否则很有可能导致任务失败。偷牛贼一现身就赶紧清理，别让他们靠近牛群。
J	JOHN MARSTON AND SON	●跟随猎犬 Rufus。●杀死麋鹿并将其剥皮。●继续跟随猎犬。●杀死更多的麋鹿并让 Jack 尝试着替其中一只剥皮。●去把刚才收获的东西卖掉。	在 Jack 准备去剥鹿皮的时候，马斯顿要走近并下马，Jack 才会开始动手。
J	WOLVES, DOGS, AND SONS	●跟随猎犬找到狼群，将它们悉数解决。●继续跟随猎犬，杀死第二群狼。●和 Jack 一起回家。	小心别让狼咬死 Jack 的马，两批狼的数量都不少，做好准备。
J	SPARE THE LOVE, SPOIL THE CHILD	●在猎犬的引导下寻找 Jack。●杀掉熊。●带 Jack 回家。	杀熊用霰弹枪等高伤害输出武器。
U	BY SWEAT AND TOIL	●把牛赶回家。●拦住受惊吓而狂奔的牛群。●解决企图打劫火车的劫匪。●把失散的牛赶到一起。●带领牛群回家。	收拾完打劫火车的劫匪跟火车驾驶员对话。
U	A CONTINUAL FEAST	●和大叔一起去抓野马。●随便抓三匹马给大叔。●回家。	追上马群，每次驯服一匹马之后，大叔都会用自己的套索套住，驯服三匹马之后跟着大叔回家。
A	PESTILENCE	●射杀乌鸦保护谷仓。	装备弹药量最多的武器，使用死亡之眼一次锁定最大数量的停在粮仓顶的乌鸦，之后要尽量优先干掉靠近粮仓的乌鸦。
A	OLD FRIENDS, NEW PROBLEMS	●时限内将马车赶到 Bonnie 的农场●送 Abigail 回家。	由于马车上的货物很重，所以行进速度受到很大影响，不过时间还是够用的。
J	THE LAST ENEMY THAT SHALL BE DESTROYED	●杀死第一批来袭的敌人。●守住房子。●保护家人安全转移到马棚。●去和家人汇合。	先用装弹数多的步枪加死亡之眼在马队未接近前干掉大批敌人，之后要注意从左侧冲过来的敌人，他们会跑到右边，及时消灭。马斯顿干掉四周涌过来的敌人保护家人，等妻子和儿子进入马棚自己也跟上去。控制 Jack 回到农场。
–	REMEMBER MY FAMILY	●到 BLACKWATER 火车站找到提供该任务的陌生人。●到 LAKE DON JULIO 的木屋见到 Ross 的妻子。●到 SAN LUIS RIVER 河边的营地见到 Ross 的兄弟。●到河边找到 Ross 并取得对决胜利。	最后一个任务并非主线流程，而是一个陌生人任务，需要在完成"THE LAST ENEMY THAT SHALL BE DESTROYED"这个主线流程后才会出现在地图上。完成该任务才会出制作人字幕，算是真正的结局。

重要角色介绍 剧透醒目！

约翰 · 马斯顿 John Marston

主角马斯顿曾在 Dutch 率领的帮派中做事，直到他看到一切都陷入"疯狂"时，他放弃了之前的生活组建了自己的家庭、变成了一名农夫。马斯顿从未想过自己可以彻底摆脱过去，但是三年之后的现在，政府的探员上门来威胁马斯顿家人安危，强迫他重新走上杀人的道路。他是 Dutch 最成功的弟子，也是最终的祸根。

比尔 · 威廉森 Bill Williamson

29 岁的壮硕男人，曾是一名军人，后来成为从事各种犯罪行为的恶人，是 Dutch 拯救的另外一个灵魂。比尔曾试着做正确的事情，但是当他看到 Dutch 暴走之后受到了沉重打击，重新作回那个之前的男人——暴力、酗酒、气势汹汹的杀人犯。失望让他满腔怒火，他知道什么是更好的生活但是完全不知道自己在做什么。他是马斯顿要干掉的第一个人。

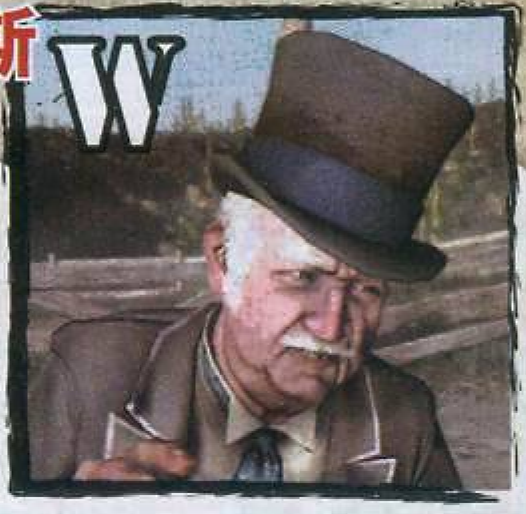
哈维尔 · 艾斯库拉 Javier Escuella

哈维尔是墨西哥人，也是 Dutch 拯救过的男人。曾参加过反抗军，当过赏金猎人。

邦妮 · 麦克法兰 Bonnie MacFarlane

农场主的 27 岁女儿，未婚，受过良好教育，拥有一颗善良之心，男女平等主义者。某种程度上，她爱上了马斯顿，这在之后转化成一种坚固的友谊。未来的某一天，她将继承麦克法兰农场成为农场主。

奈杰尔 · 淮斯特 · 狄更斯
Nigel West Dickens



65 岁的旅行商人，很多人也许会认为他是一个来自维多利亚女皇时期的绅士，而实际上他只是一个合谋欺骗他人的小商贩。他操着一口英国口音，但是可以肯定的是他并非英国人。虽然他不是一个彻彻底底的恶人，但是也是一个罗嗦的行骗者。

警长 利 · 约翰逊
Marshall Leigh Johnson

50 岁，愤世嫉俗，这个老男人是典型的南方绅士。说话很讲究，但是慢慢被西部的压力击垮。他显露过已经崩溃的迹象，但是仍旧努力保持着有尊严的容姿。

兰邓 · 里基茨 Landon Ricketts

50 岁，曾经是著名的枪手，但是如今已经放下过去的声望，在墨西哥等着自己死期的到来。他顽强且强大，但是有时会显出自负和爱炫耀的性格。

塞思
Seth

一个快四十岁的美国男人，对金钱的极端欲望让他整个人都陷入了彻底的疯癫状态，掘墓寻找宝藏是他现在的“职业”。

上校 奥古斯丁 · 阿连德
Colonel Agustin Allende

53 岁，有虐待倾向，墨西哥军队领导人，管辖的郡中反抗军大行其道。很多年前，他是一个理想主义者，但是已变成一个对财富和虐待有特殊嗜好的残暴的愤世嫉俗者，乐于使用各种暴力，聪明、腐败、残忍。

上尉 维森特 · 圣塔
Captain Vincente De Santa

33 岁，老军人。Allende 的副将，充满野心没有原则，他知道自己必须在战争中取胜，因为反抗军悬赏缉拿他的人头。

路易莎 · 福耳图那
Luisa Fortuna

19 岁，聪慧且胆识过人，非常憎恨腐朽的墨西哥，迫切希望拯救自己的家庭。出身于社会底层的家庭，本是一名教师，对生活抱有一丝过于美好的幻想。

爱尔兰
Irish

26 岁，卑劣的歹徒，带着浓重的爱尔兰口音。虽然口音和名字都很地域化，但是对于自己民族的传统完全不了解。酗酒、乱斗、抢劫，日子一团糟的酒鬼。

亚伯拉罕 · 雷耶斯
Abraham Reyes

30 岁，富有家庭之子，看起来站在农民一边，组建反抗军与 Allende 抗争。自负，最喜欢在人前演讲。

荷兰 · 范德林德
Dutch Van Der Linde

45 岁左右，充满魅力，尝试游走于法律之外的足智多谋的男人。自我教育并且像一个“高贵的野蛮人”一样生活。劫富济贫，像一个可以支配整个世界的人一样活着。但是慢慢的，他对现实的厌恶无法继续经营自己的“西部乌托邦”，他开始明白自己已经无法再让坏人变为做善事的人，所以他到人烟稀少的山上和自己理解、尊敬的原住民一起生活。

艾德格 · 罗斯 & 阿切尔 · 福特汉姆
Adgar Ross & Archer Fordham

两位美国联邦探员。罗斯 50 岁，当地政府的掌权者，只能看到所有人的缺点，爱自己刚刚得到的权力，认为自己是凌驾于法律之上的个体。阿切尔是罗斯的副手。

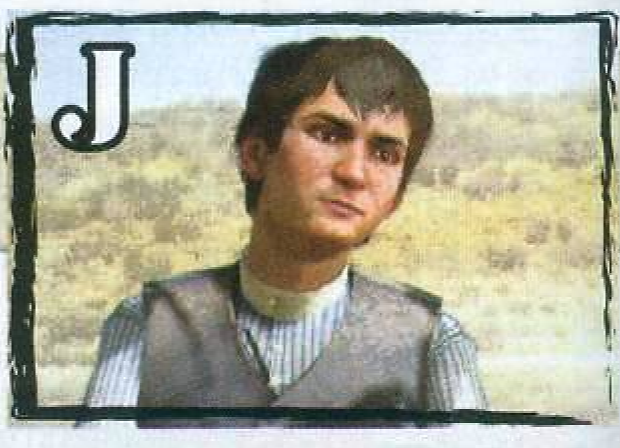
教授 哈罗德 · 麦克杜格尔
Professor Harold MacDougal

42 岁，耶鲁大学人类学家，正在写一本关于美国原住民和西部风情的书。

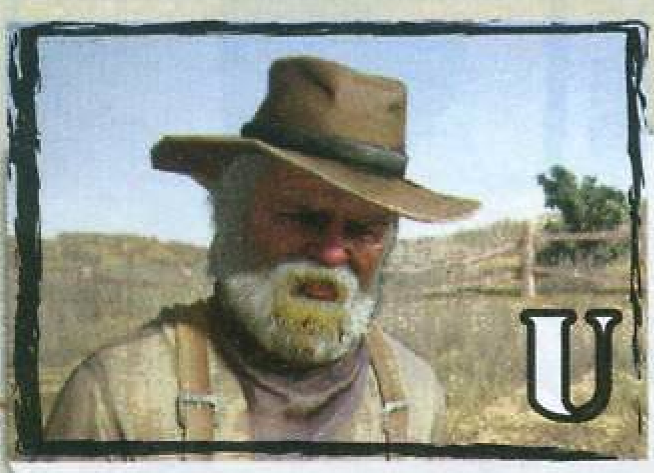
阿比盖尔 · 马斯顿 Abigail Marston

马斯顿的妻子，被联邦探员绑架，作为要挟马斯顿的人质。是个坚强的女子，一心想要过平静的生活。

杰克 · 马斯顿
Jack Marston



马斯顿的儿子，是一个喜欢读书的孩子，和母亲一起被联邦探员绑架。与父亲之间似乎因为什么有着一些隔阂。



大叔 Uncle

一直住在马斯顿的农场的老人，花白胡子，嗜酒如命。并不是马斯顿的亲人，只是因为岁数大过村里的所有人，于是被大家称作大叔。在马斯顿妻儿被探员抓走后照顾农场，但是似乎照顾的不是太好。

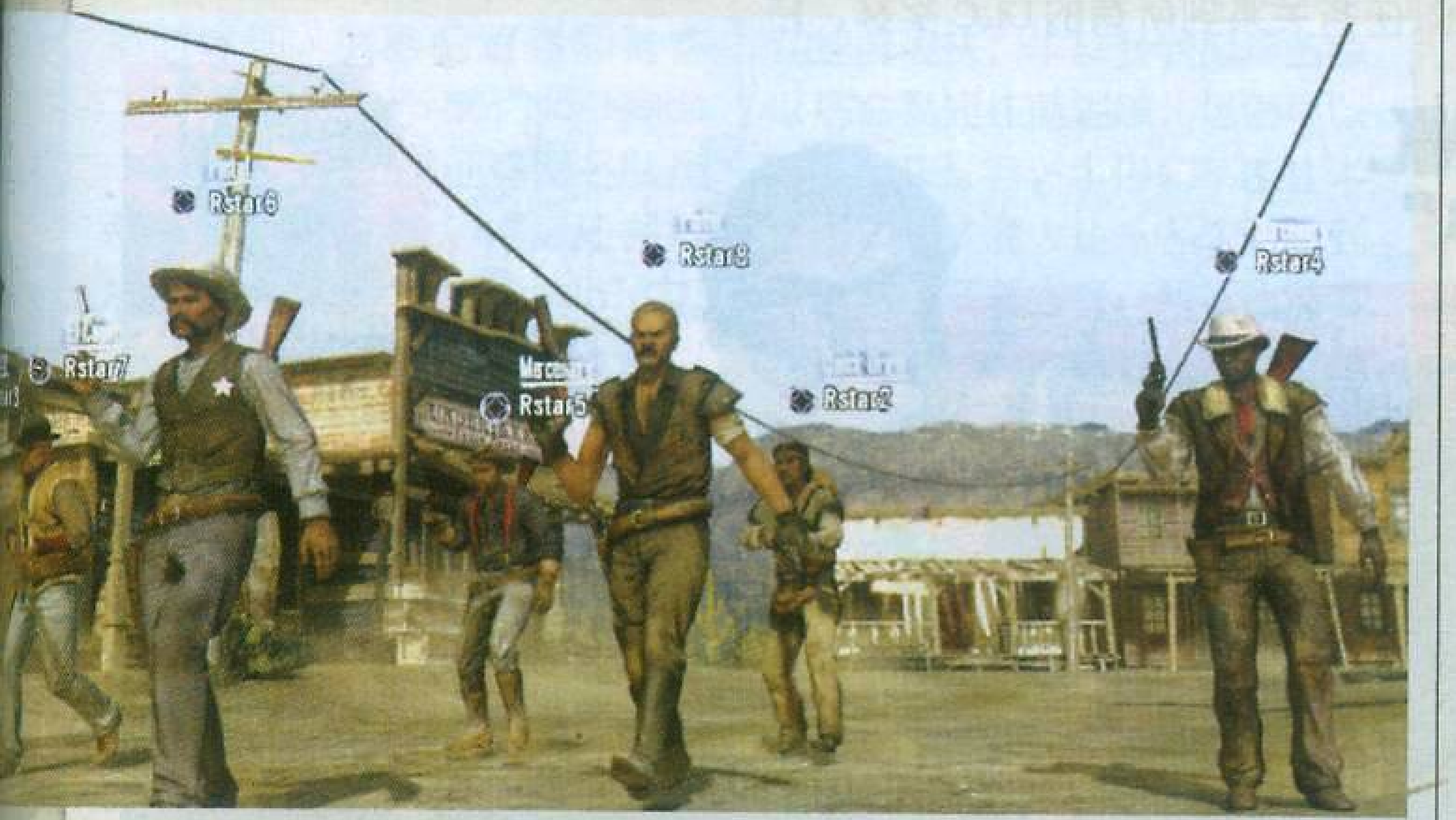
线上联机模式

进入联机模式有两个方法，分别是在标题画面中按□直接进入，以及在单机剧情模式中进入。在单机剧情模式中进入线上联机模式的方法是：按 START 后选择“Multiplayer”，可以看到 4 个项目，分别是“Online Public”、“Online Private”、“Online Invites”和“Lan”。选择“Online Public”可连接进入公共Free Roam，也就是公共地图，玩家在该地图中会遇到世界各地的玩家。选择“Online Private”可连接进入私人房间，玩家只能通过发送邀请信来让好友们进入，陌生玩家是进不来的。“Online Private”表示接受邀请，当玩家在单机剧情模式中时，如果有好友发来邀请信，只要点选好友名字就能直接加入好友所在的房间。“Lan”为局域网模式，玩家就算没有登陆 PSN，也可以建立局域网房间独自进行游戏。在局域网地图中，玩家等级依旧可以继承和保留，同样也可升级和解锁武器道具。

线上公共房间

Online Public

当玩家进入公共Free Roam之后，就已经身处危险之地，因为在公共房间中其他玩家都可以随意攻击你，正所谓江湖凶险，人心险恶，公共房间中充斥着屠夫、杀手和疯子。笔者就遇到过拿着雷管找人同归于尽的家伙，所以说只要玩家一踏入公共房间，就要时刻提防其他玩家的各种骚扰，身上的枪就是你的生存法宝，当有人无缘无故向你发起攻击时要毫不犹豫地进行反击。和单机剧情模式类似的是，如果玩家去攻击Free Roam中的NPC，同样也会引来大批的治安官，当通缉金达到1000块时，玩家就会成为全民公敌（Public Enemy），此时不光会遭遇治安官的追捕，而且还会引起其他玩家的注意，他们可能会对你这个“暴徒”感兴趣。当然除了与其他玩家相互厮杀斗狠之外，也可以组成同盟一同去清剿各地的贼窝。地图上有蒙面强盗图标的地点就是贼窝的所在地，玩家只要成功清剿一处贼窝就能获得相应的经验值（XP）。影响经验值高低的项目主要有两个，分别是连杀数（Max Kill Combo）和所用时间（Time）。在最短的时间内完成高连杀数就能获得相当多的经验加成。另外如果玩家在清剿过程中不死一次，并且还额外完成各种挑战项目的话，还会获得更多的经验加成。笔者建议玩家单独去清剿贼窝，这样获得的经验值会比较可观。公共Free Roam中的贼窝是即时生成的，当清剿完某个贼窝后，离开区域后再度返回，那么该贼窝又会立刻重生。地图中的双牛仔图标是“Gang Match”和“Free For All Matches”比赛模式的入口，牛仔队的队长可在此处集合自己的队友，选择△后便能集体进入比赛模式。车轮图标则是代表传送点（Transport），由于线上公共房间内没有出租马车、篝火或帐篷，所以传送点是惟一的最快捷的传送工具，打开地图制定好目的地后即可瞬间到达任意地点。



在公共Free Roam中按下SELECT可呼出菜单，上面有一系列的选项和比赛名称。“Switch to Online Private Mode”表示从当前房间中退出，转而进入私人房间。“Exit Multiplayer”为退出联机模式。“Find a New Free Roam”表示重新搜索一个新房间，如果玩家觉得当前房间里的人太少或者战斗环境比较恶劣的话就可以考虑更换房间。“Quick Match”是快速加入随机比赛。“Casual Games”是以休闲为主的混合型比赛项目，对玩家的操作要求不高。“Gang Match”为团队对战模式，比赛模式细分为“Shootouts”和“Bag games”，前者是团队枪战模式，后者是团队抢钱袋模式。“Free For All Matches”是单人混战模式，玩家只为自己而战。“Hardcore Gang Match”为手动瞄准方式的团队对战模式。“Hardcore Free For All Matches”为需要手动瞄准的单人混战模式。“Veteran Gang Match”和“Veteran Free For All”的共同特色就是限制雷达功能和手动瞄准。“Cooperative Missions”和“Advanced Cooperative Missions”是追加的联机合作任务，具体请看后文的攻略心得。“Hardcore Free Roam”是手动瞄准方式的Free Roam。“Gang Shootouts”为团队枪战模式。“Hardcore Gang Shootouts”为手动瞄准方式的团队枪战模式。

大部分新手玩家肯定会为那复杂的菜单指令头疼，不熟悉各种指令该如果操作，还是很有必要详细介绍下联机模式中各项常用操作。在公共Free Roam中按SELECT呼出菜单，此时按□可以进入角色自定义模式（Outfitter），进入后可以更换角色外型、坐骑以及各种头衔称号。在菜单呼出状态下按R1可以切换到人员（Players），玩家可以看到当前房间内包括自己在内的所有玩家的名字。在此界面下按△可以看到好友列表，玩家可以给好友发送邀请，好友名字前面显示为绿灯就说明在线。对房间内玩家的操作方法是：选择玩家名字后按○会出现几项命令，其中“Propose New Posse”是发送组队请求，如果有人回应了你的请求，就说明顺利拉拢了1名马仔，此时你就成为了牛仔队的队长了。“Send Friend Request”是发送好友请求，也就是加该名玩家为好友。“Vote to Kick”是踢人请求，比如房间里有3人，必须有两个人同时踢那个第3人才能把他踢出房间。“Mute”是禁声指令，可屏蔽掉其他玩家的麦克。在公共Free Roam中接受好友邀请的方法是：按START后选“Multiplayer”，然后选择“Online Invites”。如果玩家已经收到邀请信，那么在“Online Invites”后面可看到数字。另外，当玩家等级达到50级时，按START后选“Multiplayer”，进入“Outfitter”之后按△就能进行转生了，转生次数为5次。

对战模式

对战模式的种类大致分为"Shootouts"和"Bag games"两种，支持18人同场竞技。在对战模式中使用的武器需要完成武器挑战才能开启，之前在公共Free Roam中通过练级开启的武器无法直接在对战模式中使用。还未能完成武器挑战的玩家只能在场景中的武器箱中寻找高级武器，否则只能依靠一杆破枪打天下。武器挑战的具体项目可在"Journal"中的"Weapon"中查看。在对战时按方向键"↓"可查看当前比赛的剩余时间以及所有玩家的分数、杀人数、死亡数和爆头数等等。在左下角的战场雷达中可以看到战场信息，子弹标志的地点是弹药补给处，绿色标记的地点是死亡之眼的能量补充点，白色箭头表示梯子，武器标志的地方则有武器箱子。雷达上会显示敌我双方所有人员的位置，当玩家在奔跑或射击时就会暴露在敌人的雷达上，所以还是尽量保持蹲下潜行。举枪瞄准的同时按□还能施展出翻滚技能，以此来躲避敌人的子弹。另外在所有比赛模式开始前，会进行一场决斗，敌我双方进行面对面的较量。对决的诀窍只有一个，那就是瞄准敌人的脑袋开枪。由于笔者网速不是很好，经常在对决战中败下阵来。

Shootouts

"Shootouts"是纯粹比枪法的模式，谁的跑位更灵活，隐蔽得更好，打得更准，谁就是赢家。在对战地图中要尽快占领高处，站在高处可以随心所欲地牵制对手，玩弄对手于股掌之中，如果玩家多次被屋顶的敌人偷袭，一定要想办法把他给揪出来，不然整个战局会慢慢倒向劣势。地图中的死亡之眼能量补给箱可是个好东西，发动死亡之眼技能可瞬间在对手身上开5，6个窟窿，具有秒杀的功效。可以这么说，如果玩家不遭到对手的偷袭的话，那么依靠这一招就可以横行天下。平时行动时不要过于卤莽，因为大部分对手都喜欢蹲点，贸然行动就等于是送死。玩家同样可以采用蹲点战术来暗算你的对手，让他们痛不欲生。另外，在自动瞄准的对战模式中也要掌握一点实用技巧，快锁锁定目标后把枪口微微地向上抬一点，就很容易命中敌人的脑袋。比赛结束后单局比分最高者会被评为"Top Player"。

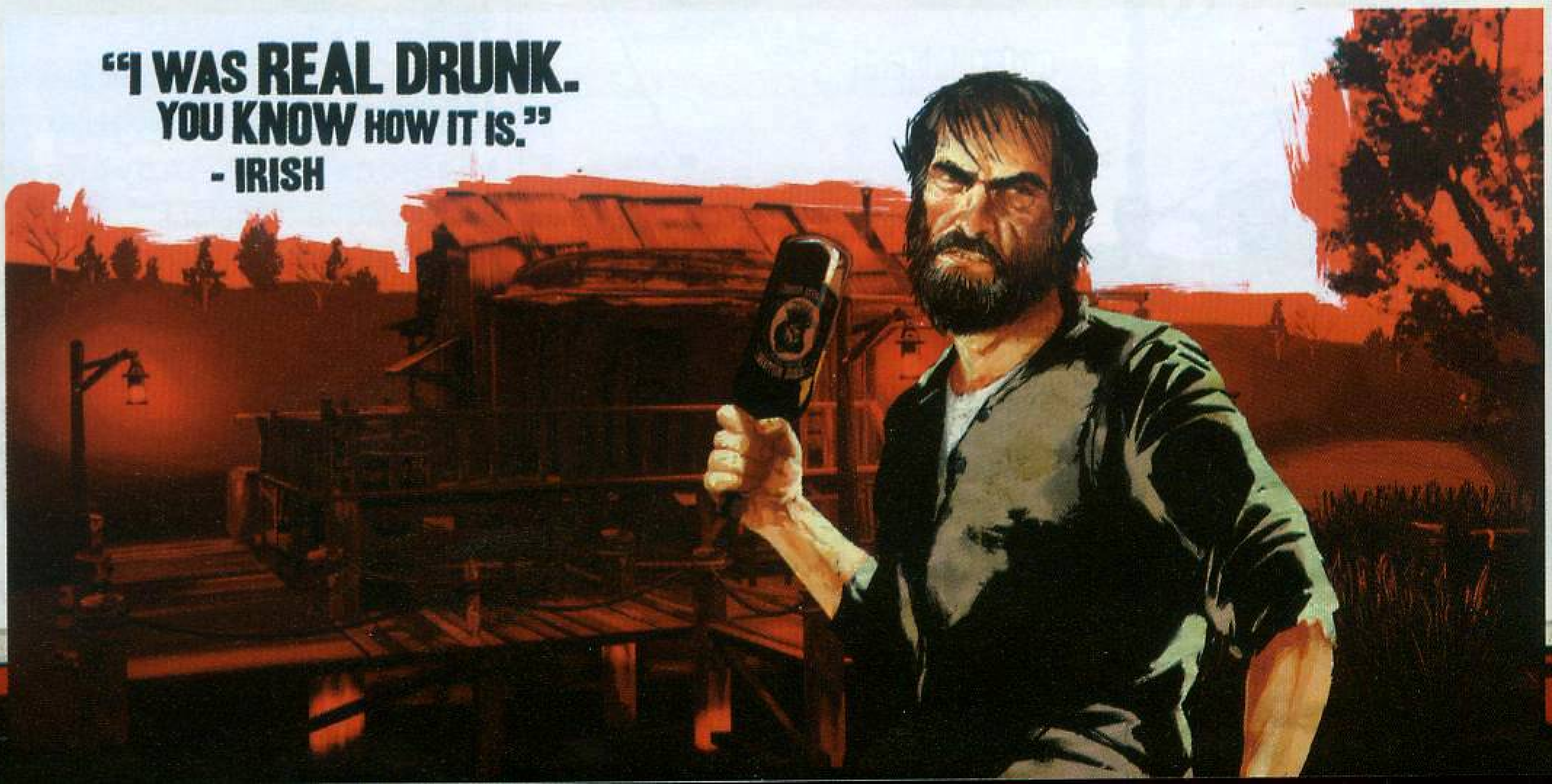
Bag games

"Bag games"模式可以细分为3种，分别是"Gold Rush"、"Grab the Bag"和"Hold Your Own"。"Gold Rush"的玩法是所有人员争夺场景中出现的钱袋，在限定时间内成功抢到10个钱袋就是获胜者。"Grab the Bag"为红蓝两队抢夺场景中随机出现的钱袋，在限定时间内成功抢到7个钱袋就是获胜方。钱袋会出现在地图中的黄点位置，那里就是钱袋即将出现的位置，稍等十几秒后会看到一道闪电打中宝箱，这个时候就可以去抢钱袋了。抢到钱袋后要赶紧跑回我方的箱子处，可不要走错方向帮了倒忙。在"Hold Your Own"中，红蓝两队要把对方基地内的钱袋抢夺到自己基地内的箱子里，战斗过程比较艰难，因为钱袋附近往往会蹲守着一大帮的敌人，如何找到突破口才是取胜的关键。

线上合作模式

本作于近日推出了免费DLC——"永远的反叛者"合作任务包，任务包大小为15MB，在港服和美服都可免费下载。该任务包新增6个联机合作任务，可供4名玩家同时进行游戏。当玩家进入公共Free Roam之后，按呼出比赛模式菜单，选择"Cooperative Missions"即可进入合作任务的待机界面中。高级合作任务（Advanced Cooperative Missions）无法直接进入，必须完成普通合作任务才可进行选择。由于合作任务至少需要两名玩家，所以在待机界面中，玩家还得邀请好友前来助阵，等好友进入房间后别忘了发送组队邀请。待机界面的左上角菜单显示当前的任务名称，玩家可采用投票制来决定是否进行当前任务，按方向键"←"为跳过当前任务，按方向键"→"为开启任务。另外，在待机界面中可看到若干个武器架子，按△进行选择就决定了玩家在任务中所携带的武器配置。"Soldier"为标准武器套装，包含Winchester Repeater和Volcanic Pistol；"Miner"为近战武器套装，包含Pump Action Shotgun、Schofield Revolver和Dynamite；"Marksman"为狙击武器套装，包含Throwing Knife、Cattleman Revolver和Rolling Block Rifle；"Gunslinger"为中距离武器套装，包括Fire Bottle、Double-Action Revolver和Repeater Carbine；"No Holds Barred"则是拥有所有武器的套装，拥有各种类型的武器，不过每把武器的弹药初始数量不是很充足。

每个合作任务的流程都不算很长，也就相当于1个剧情任务。从任务内容上可以简单归纳为拯救人质、峡谷赶牛、河流杀戮、突破围城、喋血金矿和亡命天涯。在战斗过程中，玩家如果重伤倒地的话，其他玩家就必须在限定时间内上前进行救助（按△）。如果玩家被炮弹炸死、掉进河里或被爆头，那么就必须等待队友行进到检查点（Check Point）才能原地复活。由于合作任务关系到所有的DLC奖杯，特别是普通合作任务全金牌达成和高级合作任务全金牌达成两个奖杯，默契的配合是必不可少的。任务评价总分是将所有玩家获得的分数累计到一块进行计算的，所以说想要获得金牌评价就必须得获得高分才行。游戏时间和死亡次数不会过多的影响到任务评价，玩家要做的就是多爆头多连击杀来获得高分。在高级合作任务（Advanced Cooperative Missions）中，玩家只能依靠手动瞄准来进行攻关，难度可谓不小。下文就以高级合作任务为蓝本进行详细解说。



1.The Kidnapped Girl 难度：低

任务的大致流程为杀进城堡把被绑架的女子救出，玩家要驾驶马车将其载回小镇，半路会遭遇大批的马贼。任务难度不是很高，两名玩家合作也能应付的过来，武器配置推荐“No Holds Barred”或“Marksman Ⅱ”。任务初始位置有弹药补给箱，玩家可以站在弹药箱附近使用狙击枪把城楼上的敌人全部爆头杀死，接着派一人去设置炸弹炸开城堡大门，另一人操纵固定机枪朝城堡内扫射。如果玩家熟悉贼窝“Fort Mercer”内部构造的话，那战斗过程将会非常轻松。全灭城堡内的敌人后在二楼平台找到被困女子，把她引到马车上。任务后半部分是一段马车逃亡战。由于在高级联机任务中无法快速锁定来袭的敌人，想一边驾驶马车一边瞄准是一件非常困难的事情，特别在面对移动速度非常快的马贼时，很容易被敌人斩落马下。应对方法很简单，负责驾驶马车的玩家一看到雷达上出现红点，就要立刻停下马车，全体队员下车寻找岩石等掩体进行警戒，顺利干掉来袭的马贼后再继续上路。在半路上会遇到数波敌人的骚扰，都可以依靠这个稳妥的方法来搞定。在马车即将抵达目的地时，将马车的速度放慢，在可以远远看见小楼的地方停车。下车用狙击枪远距离除掉小楼周围和山顶埋伏的敌人。将马车开到目的地后，全体队员快速下车躲进附近的小楼内，因为此时数批马贼会从各个方向杀过来，所以必须找到一个安全的藏身之所，玩家可躲在窗户后面或二楼阳台上进行还击，消灭所有可见敌人后便能圆满完成任务。

2.The Herd 难度：中

赶牛任务的大致过程并不复杂，首先清剿山谷内的敌人据点，然后把牛群赶到目的地。任务的难点在于赶牛过程中会遭遇数波敌人的骚扰，这些敌人会优先攻击牛群，如果牛群的存活数下降到 5 头以下时就会导致任务失败。参加任务人数推荐为 4 人，因为当牛群出了山谷之后会遭遇马贼的骚扰，人多的好处将会在那时体现。武器配置强烈推荐“Marksman Ⅱ”或“No Holds Barred”，至少保证有两名队员装备“Marksman Ⅱ”。任务地点位于贼窝“Pike's Basin”中，玩家的初始位置相当不错，可以居高临下利用狙击枪全歼山谷底部的敌人，尽量瞄准敌人的脑袋开枪，以此来获得高分高连击奖励。下到山谷底部后先别急去开启牛群栅栏，而是全员去弹药补给点进行补给，站在弹药补给点上每隔 10 秒就会得到一次补给。弹药补充完毕后让一名队员去开启栅栏，其余队员快速向前进发，埋伏在敌人即将出现的位置，当牛群到达第一个检查点时，就能把山谷两侧的敌人全部引出来。牛群出山谷之前的这段路程的并不艰难，基本可以保证牛群零伤亡，但是当牛群跑出山谷之后就会迎来难点，此时马贼们会从四面八方不停地杀过来，他们的移动速度很快，牛群受到枪声的惊吓后会疯狂往前逃散，场面可以用混乱来形容。牛仔们不能让牛群脱离保护圈，让一名队员跑到牛群前做开路先锋，两名队员紧跟在牛群后面，最后一名队员作为机动单位进行巡视。保持好完美的防御阵形，快速歼灭企图接近并攻击牛群的马贼。与马贼交火时不要慌张，尽量保证命中率，多利用死亡之眼技能来瞬杀敌人。只要咬牙坚持走过这最后一段路程后就能顺利完成任务。

3.The River 难度：低

河流杀戮任务的大致流程为乘着木筏随波逐流，清剿沿岸的敌人据点。作为纯战斗任务，主要考验玩家的枪法。任务人数当然是越多越好，4 人合作会使战斗难度下降到最低。武器配置推荐“No Holds Barred”或“Soldier Ⅱ”。4 名玩家身处木筏上时不要挤来挤去，而是找到合适的位置蹲下索敌，如果失足掉落河中真是一大损失。在木筏上开枪时也不要晃来晃去，挡住队友的子弹没事，被队友的子弹误杀会很郁闷的。河岸两边会出现骑兵队，河流中则会出现敌人的木筏，不过这些都不足以威胁到玩家，只要保证射击速度和命中率即可。上岸清剿敌人据点时，全体队员的推进速度要一致，要以鱼网的方式逐步缩小包围圈，千万不要贸然地冲进敌人堆里，不要时刻都想充英雄逞能，无故牺牲只会给队友增添麻烦。最后一个据点内的敌人数量非常多，室外的敌人不难对付，躲在屋子里敌人最好用霰弹枪来对付。战斗完毕之后利用雷管或燃烧瓶炸毁据点内的武器箱子，也就是雷达上所显示的黄点。最后还是要提醒一下，雷管要尽快丢出，不要误炸到自己或队友。

4.Ammunition 难度：高

本任务俗称大炮关，因为敌人阵地内的大炮威力实在太猛，给人以深刻的印象。还没有玩过本任务的玩家必须得熟悉一下流程，交过“学费”之后，自然会对关卡内的敌方配置了然于胸。任务要求玩家挫败敌军的突击，突围后把围城军队全部消灭，最后再彻底摧毁敌人的火炮阵地。参战人数推荐为 4 人，武器配置强烈推荐“Marksman Ⅱ”。任务初始地点位于贼窝“Teroso Azul”之中，这个长方形城寨的两头各有一个出口，敌军的第一波攻势就是从这两个出口发起。玩家要和队友们以最快速度歼灭闯进城寨内的敌人，然后全员撤离到左侧出口处贴墙隐蔽。千万不要在城寨内逗留，因为敌人的火炮会让你尝到苦头，被炮弹击中即被秒杀。全员隐蔽在左侧出口处，狙杀外围的敌机枪火力点，接着快速冲出城寨寻找掩体。山坡上沙包后面的敌军可用狙击枪或其他远程武器来应付，全歼左出口外围的所有守军后可稍做休整，去附近的弹药补充点进行补给。下一项艰巨的任务是夺取敌人的火炮阵地，上山路线要尽量避开火炮阵地的正面，从侧面山坡爬上去。由于下雨天视野不太好，所以要使用狙击枪来狙杀火炮阵地内的炮兵和机枪手。推进的速度不要太快，要尽可能地狙杀远处的敌人。把火炮阵地内的所有敌人消灭干净之后，就可以利用大炮来反制敌人了。使用山顶的几门大炮尽情地朝山下的残余敌人开火，玩家可以根据炮弹的落点来调整火炮的准心，或者打开地图来确认残余敌人的大致方位。把雷达上的所有红点目标全部清除后让一名队员跑回城寨内拿到炸弹，最后引爆炸弹时记得远离爆炸点。

5.Walton's Gold 难度：低

任务要求玩家进入矿坑内收集钱袋，然后在限定时间内把装满钱袋的矿车推到矿坑外面。其实任务地点就是贼窝“Gaptooth Breach”，玩家只要熟悉矿坑内的路线就没什么难度了。任务人数推荐为4人，武器配置推荐“No Holds Barred”或“Marksman Ⅱ”。在矿坑外围使用狙击枪狙杀巡逻的敌人，远处建筑的窗户内以及山顶上都有敌人的埋伏点，务必在第一时间内清除掉。当巡逻敌人全部出动后不要贸然前进，而是呆在原地保持狙击状态，因为敌人会朝玩家投掷大量的雷管和燃烧瓶，离太近的话会被秒杀。结束第一阶段的战斗后去帐篷里补充弹药，然后鱼贯进入矿坑内部。进入矿坑后让装备有霰弹枪的队友冲在前面，其他队友保持好距离跟在后面，千万不要挤成一团，否则会发生误杀队友的悲剧。遇到岔路口就兵分两路前进，可对矿坑内的敌人形成包夹之势。在即将接近矿车时会出现倒数记时，大约有3分半的时限，此时抓紧时间收集钱袋，每名队员一次可以收集两袋钱，雷达上有钞票标志的地点就有钱袋。总之在出现倒数记时的这段时间内不要慌乱，时间是绝对足够的，万不可自乱阵脚。回到地面后就会进入任务的最后阶段，内容很简单，那就是以小屋为据点把蜂拥而至的敌人全部歼灭。由于敌人不会进到屋子里，所以在战斗过程中不要跑出屋子，如果有不听指挥的队友贸然冲出去也不要去救，在敌人大部队未被削弱前冲出屋子等于是自杀。

6.The Escape 难度：中

本任务集合抢夺、清剿据点和驾车逃亡等要素于一体，大致流程为抢夺敌人的货物马车，抵达中转站之后前往贼窝“Tumbleweed”的所在地，把据点的守军全部消灭干净。最后还要逃脱警察的追捕到达最终的目的地。任务人数推荐为2～4人，武器配置推荐“No Holds Barred”或“Marksman Ⅱ”。任务初始位置的地形很好，视野极佳，全员使用狙击枪可轻松清理掉马车周围的所有敌人。下山补充完弹药后找到装有黄金的马车，另外在黄金马车的边上还有一辆马车，车后有一挺火力强大的加特林机枪，如果游戏人数足够多的话，可以派两名玩家去驾驶，利用加特林机枪来对付之后出现的敌人。在前往车站的路途中依旧会遭遇马贼的袭击，应对办法依旧是半路停车寻找埋伏，全歼马贼后再继续赶路。进入任务第二阶段，骑马赶到贼窝“Tumbleweed”，派两名队员去攻占左侧山头火炮阵地，然后利用火炮狙击山下敌人机枪点。在远处的大楼附近同样埋伏着大量的敌人，调整炮口进行超远距离火力压制。进入任务最后阶段前会触发一次集体对决，玩家要面对一整队的美国军人，从场面看很夸张，其实没有任何难度，瞄准敌人的脑袋开枪可快速解决战斗。最后阶段的逃亡路程依旧要小心翼翼，负责驾驶马车的队友只要看到地图上出现红点，就要立即停车警戒，尽量以最大的优势火力去对付小股的敌人，如果引出太多的敌人就比较棘手了。

解锁与挑战列表（多人联机模式）

等级解锁

等级	XP	武器挑战与 FREE ROAM 解锁	PVP 挑战解锁	FREE ROAM 挑战解锁	称号解锁	马匹解锁	菜单解锁
1	0	Cattleman、Knife	—	Sharpshooter Ⅰ	Greenborn	El Senor	Free For All Matches、Casual Game、Gang Matches
2	150	Repeater Carbine	Gang Shooter Challenges Ⅰ	Hunter Ⅰ	Dude	—	—
3	510	Throwing Knife（无挑战）	—	Survivalist Ⅰ	Polgrim	—	—
4	1080	—	HYO Challenges Ⅰ	—	Tenderfoot	Lusitano Nag	—
5	1860	Volcanic	—	Lawbringer Ⅰ	Colt	—	—
6	2850	—	Shootout/Gold Rush Challenges	—	Mail-order cowboy	—	—
7	4050	—	Kill Streak Ⅰ	—	Pistol	—	—
8	5460	Winchester Repeater	—	—	Short horn	Turkmen	—
9	7080	Schofield Revolver	—	—	Gringo	—	—
10	8910	—	Grab The Bag Ⅰ	—	Journeyman	—	—
11	10950	Pump Action Shotfun	—	Outlaw Ⅰ	Cowboy	—	—
12	13290	—	Kill Streak Ⅱ	Hunter Ⅱ	Wrangler	—	—
13	15930	Springfield Rife	—	Sharpshooter Ⅱ	Burro	—	—
14	18870	—	—	Survivalist Ⅱ	Frontiersman	—	—
15	22110	Dynamite	—	—	Gristle heel	—	Hardcore Gang Game
16	25650	—	HYO Challenges Ⅱ	—	Forty-niner	—	—
17	29490	Double Action Revolver	—	—	Old timer	—	—
18	33630	Sawed Off Shotgun	—	Lawbringer Ⅱ	Long horn	—	—
19	38070	—	Kill：Death Ratio	—	Old hand	—	—
20	42810	Rolling Block Rifle	—	—	Rustler	—	Hardcore Free For All
21	47850	—	Grab The Bag Ⅱ	—	Outlaw	—	—
22	53190	Fire Bottle	—	—	Gunslinger	Cleveland Bay	—
23	58830	—	—	—	Shootist	—	—
24	64770	Semi Automatic Pistol	—	—	Quick Draw	—	—
25	71010	—	—	Outlaw Ⅱ	Gun Shark	—	—
26	77550	Semi Auto Shotgun	—	—	Badman	—	—
27	84390	—	Trickshot	—	Long raider	—	—
28	91530	Carcano Rifle	—	—	Caborn	—	—
29	98970	—	Trickshot Ⅱ	—	Road agent	—	—
30	106710	—	—	—	Hold-up man	—	—
31	114810	—	Unstoppable Ⅰ	—	Bandito	—	—
32	123270	Henry Repeater	—	—	Short-Trigger man	—	—
33	132090	—	—	—	Hired killer	Hungarian Half-bred	—
34	141270	—	Revenge	—	Mercenary	—	—
35	150810	High Power Pistol	—	—	Deputized	—	—
36	160710	—	—	—	Ranger	—	—
37	170970	Double Barrel	—	—	Marshall	—	—
38	181590	—	—	—	Judge&Jury	—	—
39	192570	—	—	—	El Capitan	—	—
40	203910	Bolt Avtion Rifle	—	—	Colonel	American Standard-bred	—
41	215610	—	—	Lawbringer Ⅲ	General	—	—
42	227670	—	—	—	El Jefe	—	—
43	240090	Evans Repeater	—	—	Searcher	—	—
44	252870	—	—	—	The Kid	—	—
45	266010	—	Heavy Weapons Ⅰ	—	The Duke	—	—
46	279510	LeMant Revolver	—	—	The Ugly	—	—
47	293370	—	—	—	The Bad	—	—
48	307590	—	—	—	The Good	—	—
49	322170	Mauser Pistol	—	—	The Unforgiven	—	—
50	337110	Buffalo Rifle	—	Pass Into Legend	The Legend	Bonzo	Veteran Gang Game、Veteran Free For All

转生模式解锁

马匹解锁	通常解锁等级	1转	2转	3转	4转
El Sensor	1	1	1	1	1
Lusitano Nag	4	4	4	4	4
Turkmen	8	8	8	8	8
Cleveland Bay	22	11	11	11	11
Hungarian Half-bred	33	22	15	15	15
American Standard-bred	40	33	22	22	22
Bonzo	50	40	33	26	26
Buffalo	无法解锁	50	40	33	33
Albino Buffalo	无法解锁	无法解锁	50	40	37
Super Bull	无法解锁	无法解锁	无法解锁	50	42
Zebra Donkey	无法解锁	无法解锁	无法解锁	无法解锁	50

PVP 武器挑战

多人联机模式中的所有武器除Cattleman、匕首以及飞刀外都有不同的武器挑战，玩家可以通过下表加以确认。

武器	挑战	XP	解锁
Repeater Carbine	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 25 个敌人	100	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 50 个敌人	175	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 100 个敌人	250	—
	完成以上所有挑战，武器：Golden Gun Texture（黄金部件）、称号：Repeated Killer		
Volcanic Pistol	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 25 个敌人	100	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 50 个敌人	175	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 100 个敌人	250	—
	完成以上所有挑战，武器：Golden Gun Texture（黄金部件）、称号：Volcanic Killer		
Winchester Repeater	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 25 个敌人	100	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 50 个敌人	175	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 100 个敌人	250	—
	完成以上所有挑战，武器：Golden Gun Texture（黄金部件）、称号：Winchester Wielder		
Schofield Revolver	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 25 个敌人	100	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 50 个敌人	175	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 100 个敌人	250	—
	完成以上所有挑战，武器：Golden Gun Texture（黄金部件）、称号：Schofield Assassin		
Pump Action Shotgun	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 25 个敌人	100	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 50 个敌人	175	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 100 个敌人	250	—
	完成以上所有挑战，武器：Golden Gun Texture（黄金部件）、称号：Pump Action Killer		
Springfield Rifle	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 25 个敌人	100	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 50 个敌人	175	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 100 个敌人	250	—
	完成以上所有挑战，武器：Golden Gun Texture（黄金部件）、称号：Springfield Killer		
Dynamite	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 25 个敌人	100	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 50 个敌人	175	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 100 个敌人	250	—
	完成以上所有挑战，武器：Golden Gun Texture（黄金部件）、称号：DYN-O-MITE！		
Double Action Revolver	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 25 个敌人	100	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 50 个敌人	175	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 100 个敌人	250	—
	完成以上所有挑战，武器：Golden Gun Texture（黄金部件）、称号：Double Death Dealer		
Sawed Off Shotgun	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 25 个敌人	100	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 50 个敌人	175	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 100 个敌人	250	—
	完成以上所有挑战，武器：Golden Gun Texture（黄金部件）、称号：Sawed Off Shooter		
Rolling Block Rifle	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 25 个敌人	100	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 50 个敌人	175	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 100 个敌人	250	—
	完成以上所有挑战，武器：Golden Gun Texture（黄金部件）、称号：Rolling Block Bully		
Fire Bottle	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 25 个敌人	100	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 50 个敌人	175	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 100 个敌人	250	—
	完成以上所有挑战，武器：Golden Gun Texture（黄金部件）、称号：Pyro、Efficient Pyro、Horseman Summoner		
Semi Automatic Pistol	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 25 个敌人	100	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 50 个敌人	175	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 100 个敌人	250	—
	完成以上所有挑战，武器：Golden Gun Texture（黄金部件）、称号：Semi Automatic Pistolero		
Semi Auto Shotgun	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 25 个敌人	100	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 50 个敌人	175	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 100 个敌人	250	—
	完成以上所有挑战，武器：Golden Gun Texture（黄金部件）、称号：Semi Auto Shotgunner		
Carcano Rifle	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 25 个敌人	100	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 50 个敌人	175	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 100 个敌人	250	—
	完成以上所有挑战，武器：Golden Gun Texture（黄金部件）、称号：Carcano Killer		
Buffalo Rifle	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 25 个敌人	100	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 50 个敌人	175	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 100 个敌人	250	—
	完成以上所有挑战，武器：Golden Gun Texture（黄金部件）、称号：Buffalo Butcher		
Henry Repeater	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 25 个敌人	100	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 50 个敌人	175	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 100 个敌人	250	—
	完成以上所有挑战，武器：Golden Gun Texture（黄金部件）、称号：Henry Hunter		
High Power Pistol	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 25 个敌人	100	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 50 个敌人	175	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 100 个敌人	250	—
	完成以上所有挑战，武器：Golden Gun Texture（黄金部件）、称号：High Power Killer		
Double Barrel	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 25 个敌人	100	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 50 个敌人	175	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 100 个敌人	250	—
	完成以上所有挑战，武器：Golden Gun Texture（黄金部件）、称号：Double-Barrel Killer		
Bolt Action Rifle	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 25 个敌人	100	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 50 个敌人	175	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 100 个敌人	250	—
	完成以上所有挑战，武器：Golden Gun Texture（黄金部件）、称号：Bolt Action Assassin		
Evans Repeater	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 25 个敌人	100	—

武器	挑战	XP	解锁
Evans Repeater	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 50 个敌人	175	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 100 个敌人	250	—
	完成以上所有挑战，武器：Golden Gun Texture（黄金部件）、称号：Evans Reaper		
LeMat Revolver	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 25 个敌人	100	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 50 个敌人	175	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 100 个敌人	250	—
	完成以上所有挑战，武器：Golden Gun Texture（黄金部件）、称号：LeMat Meurtre		
Mauser Pistol	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 25 个敌人	50	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 50 个敌人	100	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内消灭 100 个敌人	150	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 25 个敌人	100	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 50 个敌人	175	—
	Shooter 或 Bag Game 模式内爆头 100 个敌人	250	—
	完成以上所有挑战，武器：Golden Gun Texture（黄金部件）、称号：Mauser Murderer		

PVP 挑战

挑战名称	内容要求	称号	XP
Shootout Challenge	在 Shooter 模式首次进入前 3	Still Standing	50
	在 Shootout 模式 5 次进入前 3	Good Company	100
	在 Shootout 模式 20 次进入前 3	Top of the Crop	150
	在 Shootout 模式首次获得 MVP（得分最高）	A Winner is...	50
	在 Shootout 模式 5 次获得 MVP	Top of the Pile	100
	在 Shootout 模式 10 次获得 MVP	If It Moves I Kill It	150
Gang Shootout Challenge	在 Gang Shootout 模式首次进入前 3	Gang Lieutenant	50
	在 Gang Shootout 模式 5 次进入前 3	Gang Leader	100
	在 Gang Shootout 模式 20 次进入前 3	Gang Boss	150
	在 Gang Shootout 模式首次获得 MVP（得分最高）	Team Player	50
	在 Gang Shootout 模式 5 次获得 MVP	Head of the Class	100
	在 Gang Shootout 模式 10 次获得 MVP	First Round Draft	150
	在 Gang Shootout 模式失败的一队获得 MVP	The 'Ike Clanton' Award	150
Kill Streak Ⅰ	在 Shootout 模式连杀 3 个人	Set Em Up	50
	在 Shootout 模式连杀 5 个人	Knock Em Down	100
	在 Shootout 模式连杀 7 个人	They Kept Coming	150
	在 Gang Shootout 模式连杀 5 个人	Doing Work	50
	在 Gang Shootout 模式连杀 10 个人	Pulling Their Weight	100
	在 Gang Shootout 模式连杀 15 个人	Just Get Outta The Way	150
Kill：Death Ratio	在 Shootout 模式中单局生存率 5：1	Star Player	150
	在 Gang Shootout 模式中单局生存率 5：1	Shooting Star	150
	在 Hold Your Own 模式中单局生存率 5：1	Bouncer	150
Unstoppable Ⅰ	在 Shootout 模式中单局零死亡	Flawless	150
	在 Gang Shootout 模式中单局零死亡	In the Closet	150
	首次完成单局中决定胜负的一击	The Edge	50
	5 次完成单局中决定胜负的一击	The Closer	100
	20 次完成单局中决定胜负的一击	Cliff Hanger	150
Revenge	干掉最后一个杀死你的人	Holds a Grudge	50
	不死亡，连续 3 次干掉最后一个杀死你的人	Vindictive	100
	不死亡，连续 5 次从重伤状态幸存下来	On Life Support	50
	干掉最后一个杀死你的人的马	Paste of Revenge	50
Trickshot Ⅰ	杀死半空中的敌人	Circus Trickster	150
	使用掩体杀死 25 个人	Hide and Shoot	50
	使用掩体杀死 100 个人	Shy Guy	100
	使用掩体以盲射杀死 1 个人	Aiming is Overrated	150
Trickshot Ⅱ	在马背上杀死 10 个人	Horseback Fighter	50
	在马背上杀死 50 个人	Mounted Murderer	100
	在马背上杀死 100 个人	Equestrian Killer	150
Hold Your Own Ⅰ	成功运送 1 个袋子	Package Delivered	50
	成功运送 15 个袋子	Special Delivery	100
	成功运送 50 个袋子	The Guy in Brown	150
	在 Hold Your Own 模式首次获胜	Tasted It	50
	在 Hold Your Own 模式 5 次获胜	Held It	100
	在 Hold Your Own 模式 20 次获胜	Touched It	150
	成功抢夺 10 个袋子	Grabby Hands	50
	成功抢夺 25 个袋子	Bag Handler	100
	成功抢夺 50 个袋子	Dirty Mitts	150
	成功抢夺 75 个袋子	Bag Runner	200
	成功抢夺 100 个袋子	Grubby Paws	250
Hold Your Own Ⅱ	杀死 5 个运送袋子的敌人	Put em Down	50
	杀死 25 个运送袋子的敌人	Held em Down	100
	杀死 75 个运送袋子的敌人	Kept em Down	150
	单场比赛中成功运送 3 个袋子	Scout	50
	单场比赛中成功运送 5 个袋子	Runner	100
	单场比赛中成功运送 7 个袋子	Know Your Role	150
	在 Hold Your Own 模式获得 MVP（得分最高）	Heavy Lode	150
	在 Hold Your Own 模式失败的一队获得 MVP	Wide Lode	150
	使用刀杀死运送袋子的人	Bag Stabber	150
Grab The Bag Ⅰ	成功运送 1 个袋子	Kept it Secret	50
	成功运送 15 个袋子	Kept it Safe	100
	成功运送 50 个袋子	Precious	150
	在 Grab The Bag 模式首次获得胜利	Golden	50
	在 Grab The Bag 模式 5 次获得胜利	Solid Golden	100
	在 Grab The Bag 模式 20 首次获得胜利	Midas Touch	150
	成功抢夺 10 个袋子	Muckraker	50
	成功抢夺 25 个袋子	Sack Lunch	100
	成功抢夺 50 个袋子	Kangaroo Sack	150
	成功抢夺 75 个袋子	Team Bagger	200
	成功抢夺 100 个袋子	Gang Bagger	250
Grab The Bag Ⅱ	杀死 5 个运送袋子的敌人	Stopped A Few	50
	杀死 25 个运送袋子的敌人	Stopped A Lot	100
	杀死 75 个运送袋子的敌人	Stopped A Ton	150
	单场比赛中成功运送 2 个袋子	Two To The Chest	50
	单场比赛中成功运送 4 个袋子	The Forsaken	100
	单场比赛中成功运送 6 个袋子	Gold Dropper	150
	在 Grab The Bag 模式获得 MVP（得分最高）	The Minner	150
	在 Grab The Bag 模式失败的一队获得 MVP	Carpetbagger	150
Gold Rush	成功运送 1 个袋子	Delivery Boy	50
	成功运送 15 个袋子	Fleetfoot	100
	成功运送 50 个袋子	Lode Bearer	150
	成功运送 100 个袋子	Golden Boy	200
	在 Gold Rush 模式首次获得胜利	Forty—Niner	50
	在 Gold Rush 模式 5 次获得胜利	Scrooge	100
	在 Gold Rush 模式 20 首次获得胜利	Oremonger	150
	成功抢夺 10 个袋子	Bagnabber	50
	成功抢夺 25 个袋子	Bagnabbit	100
	成功抢夺 50 个袋子	Bagmaster	150
	成功抢夺 75 个袋子	Sack Toucher	200
	成功抢夺 100 个袋子	Proctologist	250

FREE ROAM 挑战

挑战名称	内容要求	XP	称号
Sharpshooter Ⅰ	杀死 5 只飞禽	250	Bird Watcher
	杀死 5 只兔子	250	Exterminator
	爆头 10 个 NPC	250	Head Hollower
	在火车上杀死 5 只飞禽	250	Mobile Bird Watcher
	使用死亡之眼打掉敌人的枪 10 次	250	Sharpshooter
Hunter Ⅰ	杀死 5 头鹿	250	Stew Brewer
	杀死 5 只野狗	250	Conservationist
	杀死 5 头狼，至少用刀杀死 1 只	250	Wolf Cyber
	杀死 5 头美洲豹，至少用刀杀死 1 只	250	The Mauled
	杀死 5 头麋鹿	250	Hunter
Survivalist Ⅰ	收集 5 朵野甘菊（Wild Feverfew），Hennigan's Stead/Cholla Spring 周边	250	Wild Fever
	收集 6 朵沙漠鼠尾草（Desert Sage），已有的除外，Gaptooth Ridge 周边	250	Sage Advisor
	收集 4 朵马缨丹（Red Sage），已有的除外，Rio Bravo 周边	250	Saga Bleeder
	收集 8 颗仙人果（Prickly Pear），已有的除外，Punta Orgullo 周边	250	Raw Paws
	收集 7 颗毛叶香草（Woolly Blue Curls），已有的除外，Perdido 周边	250	Survivalist
Lawbringer Ⅰ	完成 Pike's Basin 剿匪任务	250	Cow Lover
	完成 Fort Mercer 剿匪任务	250	Shining Knight
	完成 Tumbleweed 剿匪任务	250	Weed Wacker
	完成 Gaptooth 剿匪任务	250	Gold Thief
	完成 Tesoro Azul 剿匪任务	250	Saphire
	完成 Twin Rocks 剿匪任务	250	Gemini
	完成 Nosalida 剿匪任务	250	Exit Wound, Lawbringer
	完成 Solomon's Folly 剿匪任务	250	Half—A—Baby
Outlaw Ⅰ—Public Enemy	达到最高通缉	250	Outlaw
	达到最高通缉 10 次	250	On The Run
	达到最高通缉 50 次	250	Career Criminal
Outlaw Ⅰ—Bounty	赏金达到 $500	250	Bandito
	赏金达到 $1000	250	Reegade
	赏金达到 $5000	250	Enemy of the State
Outlaw Ⅰ—Survival	在队友掩护下存活 3 分钟	250	Running Man
	在队友掩护下存活 5 分钟	250	Fleeing Felon
	在队友掩护下存活 7 分钟	250	Maniac Militia Member
Outlaw Ⅰ—Outlaw Gang	组建两人以上的队伍，且所有成员的赎金至少 $1000	250	[Mild Bunch]
	组建两人以上的队伍，且所有成员的赎金至少 $2500	250	[Motley Crew]
	组建两人以上的队伍，且所有成员的赎金至少 $7500	250	[Wild Bunch]

信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

挑战名称	内容要求	XP	称号
Outlaw II —Public Enemy Kill	杀死 1 个全民公敌（最高通缉）	Deputy	
	杀死 5 个全民公敌（最高通缉）	250	Sheriff
	杀死 25 个全民公敌（最高通缉）	250	Law Dog
Outlaw II —Public Enemy Kill Streak	连杀 3 个全民公敌（最高通缉）	250	Yellowbelly
	连杀 5 个全民公敌（最高通缉）	250	Remorseless
	连杀 7 个全民公敌（最高通缉）	250	Public Enemy #1
	在全民公敌（最高通缉）的状态下杀死另一个全民公敌	250	The Coward
Hunter II	杀死 5 头熊，至少用刀杀死 1 只	250	Spartan Survival
	寻找并杀死 1 只传说中的狼	250	Lycanthropist
	寻找并杀死 1 只传说中的野猪	250	Lord of the Files
	寻找并杀死 1 只传说中的美洲豹	250	Cat Ballyhoo
	寻找并杀死 1 只传说中的熊	250	Master Hunter
Sharpshooter II	使用死亡之眼打掉两个不同人的帽子（5 秒内完成）	250	Hat Trickster
	使用死亡之眼打掉 1 个人的帽子和枪(3 秒内完成)	250	Hauty Gunhand
	爆头杀死 1 只棕熊	250	Bear Starer
Sharpshooter II	骑在马背上打掉他人的帽子	250	Hat Flyer
	10 秒内杀死 3 种不同的动物	250	Master Sharpshooter
Survivalist II	收集 8 颗块根马利筋（Butterfly Weed），已有的除外，Diez Coronas 周边	250	Doc's Realisation
	收集 10 颗蜂鸟鼠尾草（Hummingbird），已有的除外，Tall Trees 周边	250	Saga Hoverer
	收集 12 朵草原罂粟花（Prairie Poppy），已有的除外，Great Plains 周边	250	Prairy Picker
	收集 15 颗金茶鹿子（Golden Currant），已有的除外，Great Plains 周边	250	Golden Herbalist
	收集 10 朵紫雪莲（Violet Snowdrop），已有的除外，Tall Trees 周边	250	Master Survivalist
Lawbringer II	一次不死完成 Pike's Basin 剿匪任务	250	Civil Servant
	一次不死完成 Nosalida 剿匪任务	250	Deputy Lawman
	一次不死完成 Tumbleweed 剿匪任务	250	Lucky Lawbringer
	一次不死完成 Tesoro Azul 剿匪任务	250	Crimestopper
	一次不死完成 Gaptooth Breach 剿匪任务	250	No Gun Needed
	一次不死完成 Solomon's Folly 剿匪任务（PS3 版限定）	250	Immune
Lawbringer III	24 小时内（游戏内时间）完成 Pike's Basin、Twin Rocks、Fort Mercer、Tumbleweed 剿匪任务	250	Restless Justice
	36 小时内（游戏内时间）一次不死完成 Pike's Basin、Twin Rocks、Fort Mercer、Tumbleweed 剿匪任务	250	Master Lawbringer
	24 小时内（游戏内时间）完成 Gaptooth Breach、Solomon's Folly、Tesoro Azul、Nosalida 剿匪任务（PS3 版限定）	250	Dirty Justice
	36 小时内（游戏内时间）一次不死完成 Gaptooth Breach、Solomon's Folly、Tesoro Azul、Nosalida 剿匪任务（PS3 版限定）	250	Untouchable Gunslinger

能力挑战

以下挑战与玩家的能力等级有关，在 FREE ROAM 模式与多人比赛中均可累积，完成之后也有称号和 XP 奖励。

能力等级	挑战内容	称号	XP
Foot Traveler—Rank 1	步行 10 英里	—	50
Foot Traveler—Rank 2	步行 50 英里	—	100
Foot Traveler—Rank 3	步行 100 英里	Wanderer	150
Horse Traveler—Rank 1	骑马／驴／牛 30 英里	—	50
Horse Traveler—Rank 2	骑马／驴／牛 150 英里	—	100
Horse Traveler—Rank 3	骑马／驴／牛 300 英里	Explorer	150
Stagecoach Traveler—Rank 1	驾驶马车行驶 2 英里	—	50
Stagecoach Traveler—Rank 2	驾驶马车行驶 25 英里	—	100
Stagecoach Traveler—Rank 3	驾驶马车行驶 250 英里	Pioneer	150
Lemming Award—Rank 1	摔死 25 次	—	50
Lemming Award—Rank 1	摔死 50 次	—	100
Lemming Award—Rank 1	摔死 100 次	Cloudwalker	150
Shotgun Traveler—Rank 1	驾驶双人马车行驶 2 英里	—	50
Shotgun Traveler—Rank 2	驾驶双人马车行驶 20 英里	—	100
Shotgun Traveler—Rank 3	驾驶双人马车行驶 200 英里	Shotgun	150
Stagecoach Trampler—Rank 1	驾驶四人马车撞飞 25 个人	—	50
Stagecoach Trampler—Rank 2	驾驶四人马车撞飞 50 个人	—	100
Stagecoach Trampler—Rank 3	驾驶四人马车撞飞 100 个人	Bad Driver	150
Horse Trampler—Rank 1	骑马撞飞 25 个人	—	50
Horse Trampler—Rank 2	骑马撞飞 50 个人	—	100
Horse Trampler—Rank 3	骑马撞飞 100 个人	Trampler	150
High Roller—Rank 1	翻滚 25 次	—	50
High Roller—Rank 2	翻滚 50 次	—	100
High Roller—Rank 3	翻滚 100 次	Dizzy	150

角色造型解锁等级（Characters）

Miners

等级	造型
1	Earle Martin
3	Jarred Vaughan
5	Guy Percival
14	Tony Gallows
19	Quick Tom Candle
19	Gerald Conway
33	D R Gasset
39	Harvard Coskie

Rebeldes

等级	造型
1	Alfredo Castaneda
5	Ramon Paradiso
9	Jaime Garcia
15	Cristoban Borracha
19	Jesus Ecchevaria
25	Michael Sustantivo
35	Juan Sierra
40	Ramon Dominguez

Dutch's Gang

等级	造型
1	Al Wolfscreed
9	Mala Yawetch
13	Hank Shiyani
19	Sanisuni Wagi
19	Kintan Tageyutsi
23	Jeevan Guni
27	Jay Sheeyah
42	Chief Mangan

Walton's Gang

等级	造型
1	Pat O'Flanagan
9	Benjamin Earl
13	Mac Buckman
19	Knobby Tom Alwin
19	Markus Barnes
36	David Anthony
42	Tricky Pat Dempson
44	TJ Laubach

Cattle Rustlers

等级	造型
1	John Kelby
7	Ian Connors
14	Wayne Daniels
21	Michael Reese
29	Bo Schram
36	Shep Thomas
45	LS Roberts
50	The Tudisco Kid

American Army

等级	造型
1	Slick Nick Funtz
8	Tall Trees Ty
10	4Gaptooth McGee
21	Big Bob Moorcock
29	Frederick Littlefield
36	Stephen Paul
45	Jen Booth
48	Eric Morganson

Federales

等级	造型
1	Jose Falotico
5	Gustavo Andores
10	Cristo Francisco
23	Ramon Zapato
31	Mark Rafael
39	Juan Diaz
48	Jefe Dautista
50	Raudel Diaz

Lawman

等级	造型
1	Seth LaValley
3	RJ Peart
16	Fred Everts
23	Rowan Babcock
31	Heath Michaels
39	Robert Daniels
48	Conor Callahan
50	Sean Cobbler

Misc Woamn

等级	造型
1	Madam Hernandez
23	Carrie Boudicca
25	Nicole Louise
27	Melissa Rose
29	Arlene Dunn
31	Allie Dickey
33	Alice Thayer
50	Sarah Grace

Misc Mexicans

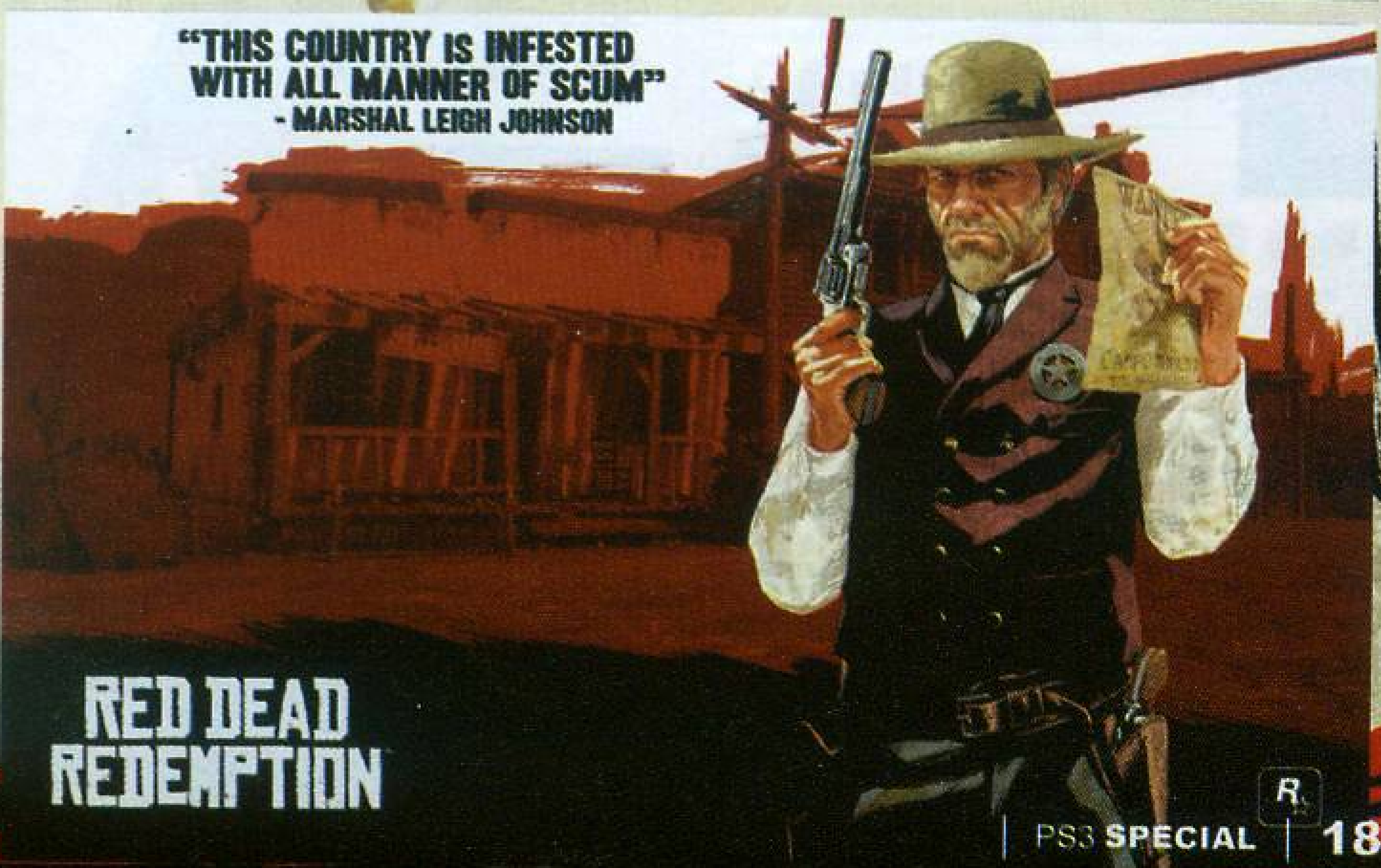
等级	造型
1	Alejandro Cruz
1	Jefe Racha
1	Roberto Gatos
1	Antonio Xavier
1	Esteban Morales
1	Juan Vargas
1	Jose Rodriguez
47	Billy Sanchez
50	Fernando Naranjo

Misc Criminals

等级	造型
1	Jason M Bright
1	Garett Comstock
1	Dr.Lane Davies
1	Stuard B Wilson III
1	Charley Bullock
1	Dirty Dan Pister
1	Nick Klein
1	Abraham Marsh
43	Jesse Lange
50	Nick Robbins

Legendary

等级	造型
50	Kyle McGinty（1 转）
50	Ezekiel Hogey（2 转）
50	Mescalero Mike（3 转）
50	Theo Crenshaw（4 转）
50	Christy Weller（5 转）



全奖杯攻略

奖杯数	59	铜	44	银	12	金	2	白金	1	奖杯难度	C

本作由大名鼎鼎的 Rockstar 出品，游戏本身的素质当然不用笔者过多的吹嘘，精彩的游戏内容也是有目共睹的。抛开其他不提，光奖杯部分被很好地融入到游戏内各个环节中，从难度上来看也是恰到好处，不会过于为难玩家。厚道的免费追加下载任务也让玩家更多地体会到联机作战的乐趣。

本作共有 59 个奖杯，其中 49 个是自带奖杯，另外 10 个是 DLC 奖杯。联机奖杯有 19 个，其中除了在线等级升到 50 级的奖杯需要稍微花点时间，其他的联机奖杯的难度都不是很大。

由于本作是类似《GTA4》的游戏方式，所以没有二周目的设定，玩家大可以在完成所有主线任务之后再着手开启其他奖杯，不过有 1 个奖杯需要提前关注下，那就是“Spurred to Victory”，具体请看下文对该奖杯的解说。在进行各种任务时不必担心会进入死循环，到最后玩家总能够达成 100% 完成度。

Legend of the West
白金

取得条件：获得所有其他奖杯。

That Government Boy
铜杯

取得条件：完成主线任务“Exodus in America”。
奖杯说明：剧情奖杯。

Land of Opportunity
铜杯

取得条件：完成主线任务“The Assault on Fort Mercer”。
奖杯说明：剧情奖杯。

Sons of Mexico
铜杯

取得条件：完成主线任务“The Gates of El Presidio”。
奖杯说明：剧情奖杯。

No More Fancy Words
铜杯

取得条件：完成主线任务“An Appointed Time”。
奖杯说明：剧情奖杯。

A Savage Soul
铜杯

取得条件：完成主线任务“At Home with Dutch”。
奖杯说明：剧情奖杯。

The Benefits of Civilization
铜杯

取得条件：完成主线任务“And the Truth Will Set You Free”。
奖杯说明：剧情奖杯。

Into the Sunset
铜杯

取得条件：完成主线任务“The Last Enemy That Shall Be Destroyed”。
奖杯说明：剧情奖杯。

Nurture or Nature?
金杯

取得条件：完成支线任务“Remember My Family”。
奖杯说明：剧情奖杯。

High Roller
铜杯

取得条件：在一局扑克比赛中赢得2000块筹码。
奖杯说明：条件是一局比赛赢得2000个筹码，而不是赢满2000个筹码，玩家本身就拥有的筹码不算在总数中。在黑水镇（Black Water）赌场中的扑克比赛中，每个人自身的筹码（Chips）就有1000块，玩家只要看到有3～4个人在打牌的话，坐下参加赌局并且赢光所有的人的筹码就能顺利开启奖杯了。

No Dice
铜杯

取得条件：在欺诈色子（Liar's Dice）的游戏中不损失1颗色子，并且获得最后的胜利。
奖杯说明：地图中标有色子图案的赌场内就有欺诈色子的游戏，游戏规则就不做介绍了，只要玩家在不损失1颗色子的情况下击败所有对手，就能顺利开启该奖杯。

What About Hand Grenades?
铜杯

取得条件： 在丢马蹄铁（Horseshoes）的游戏中，把马蹄铁套住铁杆。

奖杯说明： 地图中标有马蹄铁图案的地方就有丢马蹄铁的游戏，奖杯要求是让马蹄铁套住铁杆，碰到或者擦过铁杆都不算。游戏开始后先按住L2，然后推动L3来对准铁杆，力量要求不能太大，用力太足的话，马蹄铁会飞得又高又远。正确丢法是力量和甩手速度适中，多多试验几次就肯定能开启这个奖杯。

Austin Overpowered
银杯

取得条件： 在剧情模式中清剿“Twin Rocks”、“Pike's Basin”和“Gaptooth Breach”三处贼窝。

奖杯说明： 随着剧情发展会自动开启该奖杯。

Evil Spirits
银杯

取得条件： 在剧情模式中清剿“Tumbleweed”和“Tesoro Azul”两处贼窝。

奖杯说明： 随着剧情发展会自动开启该奖杯。

Instinto Asesino
银杯

取得条件： 在剧情模式中清剿“Fort Mercer”和“Nosalida”两处贼窝。

奖杯说明： 随着剧情发展会自动开启该奖杯。

Fightin' Around the World
铜杯

取得条件： 在剧情模式中前往所有酒吧与人进行格斗，并且都要击倒过对手。

奖杯说明： 本作中共有7个酒吧，分别位于Armadillo、Theives'Landing、Rathskeller Fork、Chuparosa、Escalera、Casa Madrugada和Blackwater。一般有赌场的地方就是酒吧，只要看到里面有吧台就说明是酒吧。装备“拳头”挑衅酒吧内的客人，仓皇逃跑的客人不用去管，玩家的目标是那些想和你较量一番的人。搏斗范围一定是要在酒吧内，在与对手缠斗时可按照提示按△触发推倒技，把对手推倒在地上后再一顿海扁。打架的时候不要怕被对手打倒，因为格斗是打不死人的，所以说被对手围攻倒地也不用怕，爬起来继续找人搏斗。

Strange Things are Afoot
铜杯

取得条件： 完成1个陌生人任务。

奖杯说明： 所谓陌生人任务，就是前往地图上紫色圆圈的地方找到委托人，然后帮助他完成任务。游戏中共有19个陌生人任务，玩家只要完成任意1个就能开启该奖杯。

People are Still Strange
银杯

取得条件： 完成15个陌生人任务。

奖杯说明： 陌生人任务会随着剧情发展而出现在地图中，只要完成15个就能开启该奖杯。

Buckin Awesome
铜杯

取得条件： 捕获并驯服所有3星马。

奖杯说明： 游戏里总共只有3匹三星马，分别是Kentucky Saddler、American Standardbred和Hungarian Half-bred。从马匹颜色上来区别，可以简称为金马、黑马和白马。金马可以在游戏初期中的主线任务中捕获，黑马可在黑水镇附近的草原Beecher's Hope找到，如果看见纯黑色的马，那八成就是黑马了。白马可在河流下方的最右侧区域Diez Coronas附近找到，白马的特征是黑眼圈，而身体其他部分是白色。

Clemency Pays
铜杯

取得条件： 活捉1个通缉犯。

奖杯说明： 在每个城镇的下午时分，当地治安官会在墙壁上贴出悬赏捉拿通缉犯的海报，玩家上前摘下海报后，通缉犯的藏身地点就会出现在地图中，是以一个红色骷髅标志做为标注。活捉的方法就是先干掉通缉犯周围的杂兵，然后开枪射击通缉犯的腿部使其倒地，接着使用套马绳索（Lasso）套住通缉犯，将其捆绑起来放到马背上，最后带着通缉犯回到城镇内去领赏钱。

Dastardly
铜杯

取得条件： 将1名女性捆绑住并丢在铁轨上，并且目睹她被火车压死。

奖杯说明： 比较残忍的一个奖杯，由于火车一直在地图中行驶着，所以可能在等火车时需要花费一点时间。比较节省时间的方法就是打开地图查看火车的当前位置，然后骑着马带着被捆住的可怜女子去火车即将通过的铁轨处。然后要站在面对火车头开来的方向亲眼目睹可怜女子被压死。

Exquisite Taste
铜杯

取得条件： 在武器店内购买1把稀有武器。

奖杯说明： 本作中共有5把稀有武器，分别是Semi AutoMatic Shotgun、Lemat Revolver、Mauser Pistol、Carcano Rifle和Evans Repeater。玩家最早能在Escalera的武器店内买到Semi AutoMatic Shotgun，该枪原价1000块，如果玩家的荣誉值达到最高（Hero），那么只需花费500块就能买到这件武器。

Bearly Legal
铜杯

取得条件： 杀死18头熊，并且剥皮宰杀。

奖杯说明： 熊的出没地点位于Tall Trees，只要顺利找到1头熊，宰杀之后稍等片刻就会继续刷出熊来。其实玩家不必刻意地守在一个地方杀死18头熊，因为在来回赶路或在完成各种挑战任务的过程中经常会遇到熊。

He Cleans Up Well!
铜杯

取得条件： 获得绅士套装（Elegant）

奖杯说明： 当剧情发展到进入Thieves' Landing，前往城镇内的裁缝店，就能花钱买到绅士套装（Elegant）。这件衣服的特殊功能是可在赌博时出老千。

More than a Fistful
铜杯

取得条件： 在剧情模式中总共赚取过10000块钱。

奖杯说明： 游戏中赚钱的方法很多，比如活捉通缉犯换取高额赏金、玩各种小游戏、去赌场里豪赌或者贩卖动物的毛皮之类的东西，总之玩家迟早能开启这个奖杯。

Frontiersman
铜杯

取得条件： 把4大挑战任务中的任意1个挑战项目完成。

奖杯说明： 本作中共有4大挑战任务，分别是Survivalist、Master Hunter、Sharpshooter和Treasure Hunter。将其中任意1个挑战项目彻底完成，也就是要完成Rank 1～Rank 10的全部挑战。挑战任务的完成条件和完成进度可以在菜单内的日志（Journal）中查看。

The Gunslinger
银杯

取得条件： 以Expert瞄准方式将1名敌人爆头杀死。

奖杯说明： 所谓Expert瞄准方式就是手动瞄准方式，进入菜单“Options”中的“Config”，将第一项“Targeting Mode”调整为“Expert”。回到游戏

中进入贼窝内，以爆头方式杀死1名敌人即可开启该奖杯。拿到奖杯后记得把瞄准方式再改回来。

Man of Honor/ Chivalry's Dead

铜杯

取得条件：获得最高威望值以及最高或最低的荣誉值。

奖杯说明：这个奖杯分两个部分，第一是要使名声值（Fame）升到最高级别（Legend），第二要使荣誉值（Honor）升到最高（Hero）或最低（Desperado），推荐选择升到最高，因为有利于以后的发展。按照正常流程发展剧情的话，荣誉值会很快升满，而名声值的升级速度就有点慢，在差不多快通关时才会升满。快速提升名声值的办法是，故意在赌博时出老千被人识破，然后在决斗中击落对手手中的枪，能获得100名声值，依靠这个方法可反复获得大量威望值。另外在做坏事或搞破坏的时候，最好都戴上面罩（Bandana），这样就不会损失任何荣誉值。

Gold Medal

铜杯

取得条件：在剧情模式中的任意1个战斗任务中获得金牌评价。

奖杯说明：本作中的所有剧情任务都可以重新进行挑战，进入菜单中的“Missions”就能选择进行挑战。奖杯要求是在1个战斗任务中获得金牌评价，那些非战斗任务就算获得金牌也没用，所以笔者推荐“Political Realities in Armadillo”这个任务，任务流程比较短，把6个敌人全部爆头杀死同时达成100%命中率就能顺利获得金牌评价。

Manifest Destiny

铜杯

取得条件：在剧情模式中一次性杀光Great Plains区域内的水牛（buffalo）。

奖杯说明：草原内的水牛大概有十几只，水牛们看见玩家开枪会四散逃窜，好在它们的逃跑速度不是很快，利用大威力的连射霰弹枪来对付它们，尽量不要漏掉任何1只水牛，不然就要隔段时间才能重新看到水牛们的身影。

On the Trail of de Vaca

铜杯

取得条件：在剧情模式中探索完所有区域。

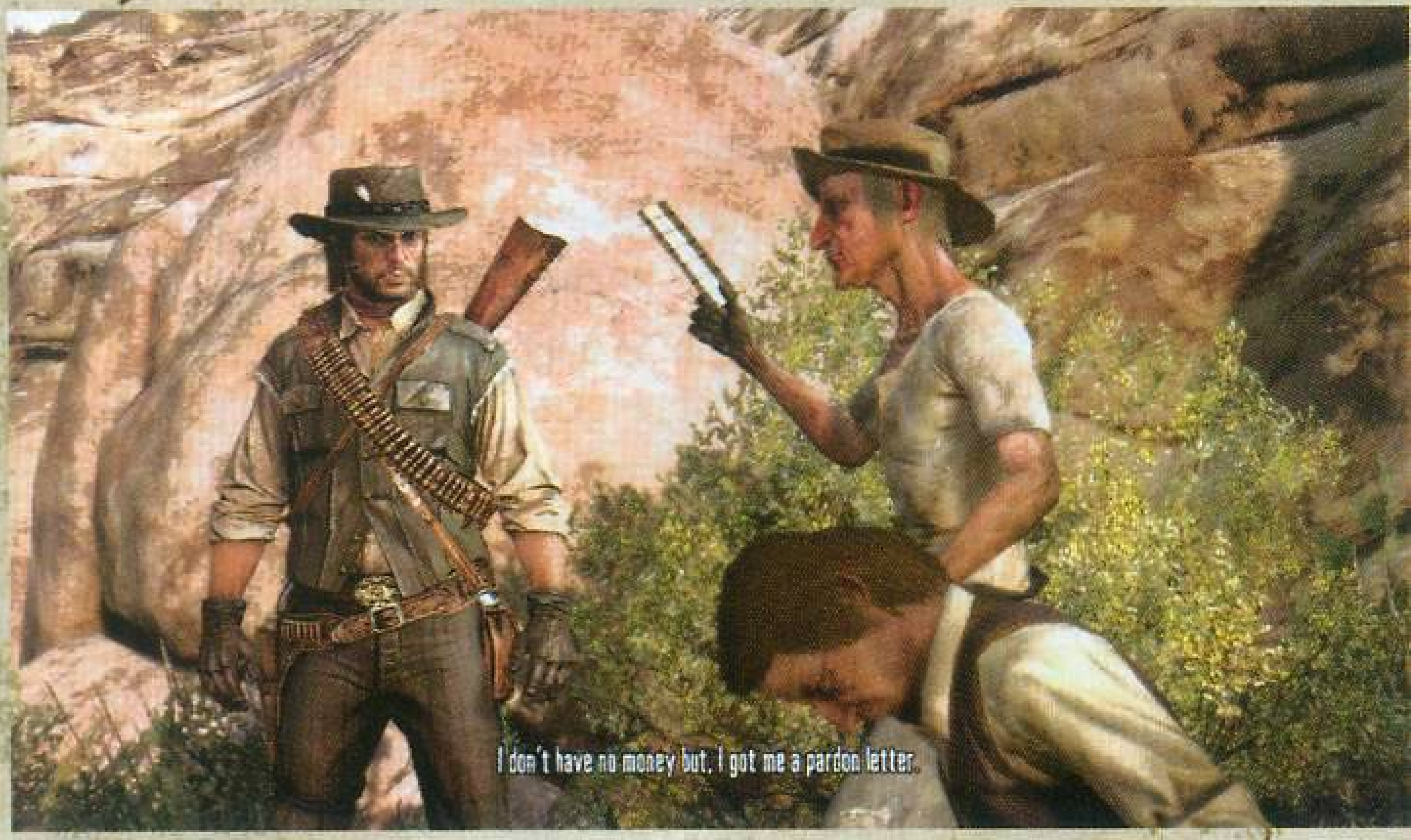
奖杯说明：本作中共有94个区域，玩家只要购买并使用所有的地图就算探索完所有的地区了，可以购买到地图的商店有7个，分别位于Armadillo、Theives Landing、MacFarlanes Ranch、Chuparosa、Escalera、Blackwater和Manzanita Post。进入菜单“Stats”中的“General”，查看“Areas discovered”中显示的数据，只要全部探索完毕就能开启该奖杯。

Friends in High Places

铜杯

取得条件：在剧情模式中自身通缉金达到5000块时发送1封赦免信（Pardon Letter）。

奖杯说明：奖杯条件分两个部分，首先使自己的通缉金达到5000块，然后找到邮局并发送1封赦免信。提高通缉金的方法很简单，那就是屠杀平民和警察，玩家最好找一个易守难攻的藏身地点来慢慢提高自己的通缉金，推荐地点是黑水镇的酒吧二



楼或是黑水镇警察局内的办公桌后面，当然玩家也可以寻找到更佳的地点。在与警察的战斗中要记得多多使用马证，使用马证的意义在于可以随时随地进行记录，就算不小心被警察打死了也不至于从头开始。在漫长的战斗过程中一定不要急躁，等到通缉金累积满5000块后，前往任何一个城镇内的邮局，邮局同时也是火车站的所在地，在地图上是个钞票符号，进入邮局按○提交赦免信就能开启奖杯了。另外如果玩家手中没有赦免信的话，可以去清剿贼窝，每清剿一处贼窝就能获得一封赦免信，这些贼窝每经过一天（游戏内时间）就会重生，所以不用担心拿不到赦免信。

Redeemed

金杯

取得条件：达成100%游戏完成度。

奖杯说明：完成57个剧情任务、完成18个陌生人任务（I know You除外）、解开9套服装、购买所有13处房产、探索完所有94个区域、完成4项挑战任务、买齐5把稀有武器、清剿7处贼窝（Solomon's Folly除外）、完成6个迷你游戏挑战、完成3个城镇的夜巡任务、完成2个牧场的驯马任务、抓捕20名通缉犯。其中抓20名通缉犯的任务，不是指在同一处城镇内连续抓捕20个，而是要分区域来进行。进入菜单“Stats”中的“Score”，查看最后3项的完成情况，要达成8、8、4的格局，也就是在游戏初期的两个城镇区域内抓到8个，在墨西哥区域内抓到8个，在黑水镇区域内抓到4个。

Spurred to Victory

铜杯

取得条件：完成20个剧情任务且没有在马槽上栓过新马。

奖杯说明：奖杯条件看起来很摸棱两可，其实一点不难理解，意思就是玩家在连续完成任意20个剧情任务期间，不要把新的马匹栓到马槽上，因为一旦把新马栓到马槽上，那么这匹新马就会成为玩家的新坐骑。建议玩家从第1个剧情任务开始就不要主动更换自己的马匹，当剧情发展到驯服金马的任务之后就继续骑乘金马，期间同样不要轻易更换马匹。在中途如果不小心骑上了其他的马也不要紧，只要不把新马栓到马槽内就行。如果玩家在开启这个奖杯之前已经完成了所有的剧情任务，那就只能选择“New Game”了。

Heading South on a White Bronco

铜杯

取得条件：骑乘3星白马摆脱美国执法官的追捕。

奖杯说明：玩家在拿这个奖杯

前，先要做好几点准备，首先保证自己的坐骑是Hungarian Half-bred，也就是3星白马。准备好若干Horse Pills，该道具可使马匹在一段时间内保持无限体力。最后就是整理好枪支弹药，准备展开大屠杀。准备工作做好之后前往Armadillo，在城镇内大开杀戒，重点是杀死所有的警察，当玩家的通缉金达到1500块或更高的时候逃脱当前的追捕，等到风平浪静之后再潜回Armadillo附近，当画面左上角突然出现“U.S. Marshal has found you”的提示时，就说明是美国执法官前来抓捕你了，而不是普通的警察，此时快速制定好逃跑路线并使用Horse Pills，等到彻底摆脱美国执法官的追捕就能开启该奖杯了。

Mowing Them Down

银杯

取得条件：在任意模式中使用固定武器杀死500名敌人。

奖杯说明：该奖杯可在剧情模式或联机模式中进行，大致方法是差不多的。地图中有固定武器的地点只有两处，一处是El Presidio的大炮城楼，另一处是El Matadero记录屋的屋顶。在El Presidio可利用大炮来攻击路人，但由于地理位置过于偏僻，很少有路人经过，所以不推荐去那。El Matadero记录屋的屋顶有固定机枪，可以用这把武器来不停地杀死路人和警察，最好是白天去，因为白天路人比较多。进入菜单“Combat”，查看“People killed with Gatling gun”、“People killed with Browning gun”和“People killed with cannon”这3项内的数据，只要3者数字相加达到500人就能开启该奖杯了。

In a Hail of Bullets

银杯

取得条件：在任意模式中使用手枪或左轮杀死500名敌人。

奖杯说明：使用手枪或左轮类的武器杀满500人就能开启奖杯。进入菜单“Combat”可查看武器杀人的详细数据。

Long Arm of Marston

银杯

取得条件：在任意模式中使用来福枪或霰弹枪杀死500名敌人。

奖杯说明：使用来福枪、霰弹枪等长枪杀满500人就能开启奖杯。

Bullseye

铜杯

取得条件：在任意模式中爆头杀敌250次。

奖杯说明：发动死亡之眼（Dead eye）来瞄准敌人的头部会比较轻松。如果到游戏通关时还没完成250个爆头的话，就只能去反复刷贼窝了。

Unnatural Selection

铜杯

取得条件：在任意模式中杀死过游戏中的所有动物。

奖杯说明：该奖杯可以等到最后再拿，如果玩家之前已经完成Master Hunter挑战任务，那么就已经杀死过大部分的动物了。所有的动物都会在线下模式中出现，而在线上模式中则找不到野马和水牛，所以一般都在线下的剧情模式中来完成。共有26种动物需要猎杀，分别是Armadillo、Bear、Beaver、Bighorn Sheep、Boar、Bobcat、Buffalo、Cougar、Coyote、Crow、Deer、Duck、Eagle、Elk、Fox、Hawk、Wild Horse、Owl、Rabbit、Raccoon、Seagull、Skunk、Snake、Songbird、Vulture和Wolf。在菜单“Stats”中“Misc” 可以查看到动物猎杀情况。玩家最容易忽略掉的两种动物是海鸥（Seagull）和野鸭（Duck），前者可在黑水镇的港口码头猎杀，后者可在Armadillo城镇正下方的湖边猎杀，要记住这两个野禽都是在天上飞的。

Have Gun Will Travel

银杯

取得条件：在公开的Free Roam中连续清剿所有的贼窝。

奖杯说明：选择“Multiplayer”后选“Online Public”就能进入公开的Free Roam。地图中共有8处贼窝，分别是Pike's Basin、Twin Rocks、Fort Mercer、Solomon's Folly（PS3独占）、Tumbleweed、Gaptooth Breach、Nosalida和Teroso Azul。玩家要是实在找不到贼窝位置，就拿出游戏盒子内附送的大地图，地图上面有“人”字标注的地点就是贼窝所在地。另外在公开的Free Roam中可能会遇到其他的玩家，在攻打贼窝的过程中可能会遇到不必要的麻烦，看到人数实在太多的话，就重新搜索一个新的Free Roam，最好能搜到一个空的Free Roam，独自把地图里的贼窝全部打一遍即可开启奖杯。

Slow on the Draw

铜杯

取得条件：在公开的Free Roam中的1次清剿贼窝的过程中完成10次助攻。

奖杯说明：前提条件是在1次清剿贼窝的过程中完成10次助攻，而助攻的达成方法是先把敌人打伤，然后让队友开1枪杀死敌人，必须是1枪杀死，不然就不算助攻了。拿这个奖杯时最好和队友一起合作，推荐贼窝Gaptooth Breach，因为敌人数量比较多。两个人的配合要默契，先由要拿奖杯的人用手枪打伤敌人，然后队友再补上最后一击。如果没有队友配合也没关系，在和不认识的玩友联合攻打贼窝时，抓紧时间把能看见的敌人都打伤，然后坐等临时队友去解决掉他们。

Hit the Trail

铜杯

取得条件：在公开的Free Roam中，在日出到日落西山这段时间内从Blackwater跑到Escalera。

奖杯说明：马拉松类型的奖杯，玩家要在太阳升起之后从Blackwater出发，在太阳落山之前抵达Escalera。长途跋涉前先制定好路线，玩家只能骑着马老老实实地赶路，而不能使用篝火或帐篷来进行传送。

Posse Up!

铜杯

取得条件：在公开的Free Roam中组满一支队伍。

奖杯说明：必须由自己作为队长，邀请7名队友加入自己的队伍中。有条件的玩家可以让玩友们帮忙获得这个奖杯，进入公开的Free Roam中，按下SELECT之后按R1，然后在房间玩家列表中选择邀请对象，点选“Propose New Posse”并发送，玩友们接受并回复你发送出的邀请后就算组队成功。总之只要让7名玩友全部加入你的队伍就能顺利开启奖杯。

The Quick and Everyone Else

银杯

取得条件：在Free For All Match模式中连续获得3场比赛的优胜。

奖杯说明：同样需要玩友的帮忙，进入Free For All Match模式，比赛类型选“Shootout”。刷的时候就让1人不停地杀死另外1人，让需要拿奖杯的人连续赢3场就能开启奖杯。如果在作弊的过程中有陌生玩家乱入地图中，就要两人同时点选那位玩家的名字后选择“Vote Kick”将其踢走。

How the West Was Won
银杯

取得条件：网战等级达到50级。

奖杯说明：网战最高等级就是50级，建议在开启所有的联机奖杯后再来拿这个奖杯。由于最近更新了1.02补丁，致使联机打贼窝的经验减少了很多。应对办法就是把补丁删除，进入XMB的“管理游戏数据”，把1.02补丁删除，接着跳过补丁下载，重新安装游戏进入单机。选择“Multiplayer”后选“LAN”，因为已经删除了补丁，所以在局域网模式攻打贼窝可使经验最大化。推荐攻打的贼窝为PS3版独占的Solomon's Folly，一共30个敌人，由于他们不会主动攻击玩家，所以玩家可以从容地发动突然袭击。玩家只要能打出30连击并且把时间控制在2分多一点，那么刷完一盘就能获得2000左右经验值。由于从0级升到50级差不多需要33万的经验，所以在Solomon's Folly刷经验是最为高效的。武器方面推荐毛瑟手枪（Mauser Pistol）和M1（Bolt Action Rifle），毛瑟手枪可在Twin Rocks中的小屋子内找到，这把手枪装弹量高达15发，中距离伤害输出能力强，配合死亡之眼技能可以瞬间秒杀10来个敌人。当玩家顺利达成50级之后再把1.02补丁重新安装好，从而又能继续上线联机了。

Go Team!
银杯

取得条件：在多人对战模式中连续获得4场比赛的优胜。

奖杯说明：玩家如果运气够好，能在多人对战模式中遇到强大的队友的话，那么这个奖杯就很容易拿到。或者依旧可以找多名玩友来协助你获得4连胜。利用作弊来拿这个奖杯的时候还有个投机取巧的方法，那就是在游戏开始不久之后，让对手们全部退出房间，那么你就会不战而胜。接着重新把刚才推出的玩友拉进房间，再如法炮制，反复4次之后就能顺利获得4连胜的奖杯了。

Most Wanted
铜杯

取得条件：在公开的Free Roam中，当自己成为全民公敌后生存10分钟。

奖杯说明：首先搜索到一个只有自己的Free Roam，这样可以避免陌生玩家打扰你。玩家在Free Roam中不断地杀警察，当通缉金达到1000块时，你就会成为全民公敌。此时应快速逃离警察的追捕，然后在荒野或者山区内晃悠10分钟（真实时间），只要不被警察抓住或是被其他玩家打死，那么就能顺利开启奖杯。

Red Dead Rockstar
铜杯

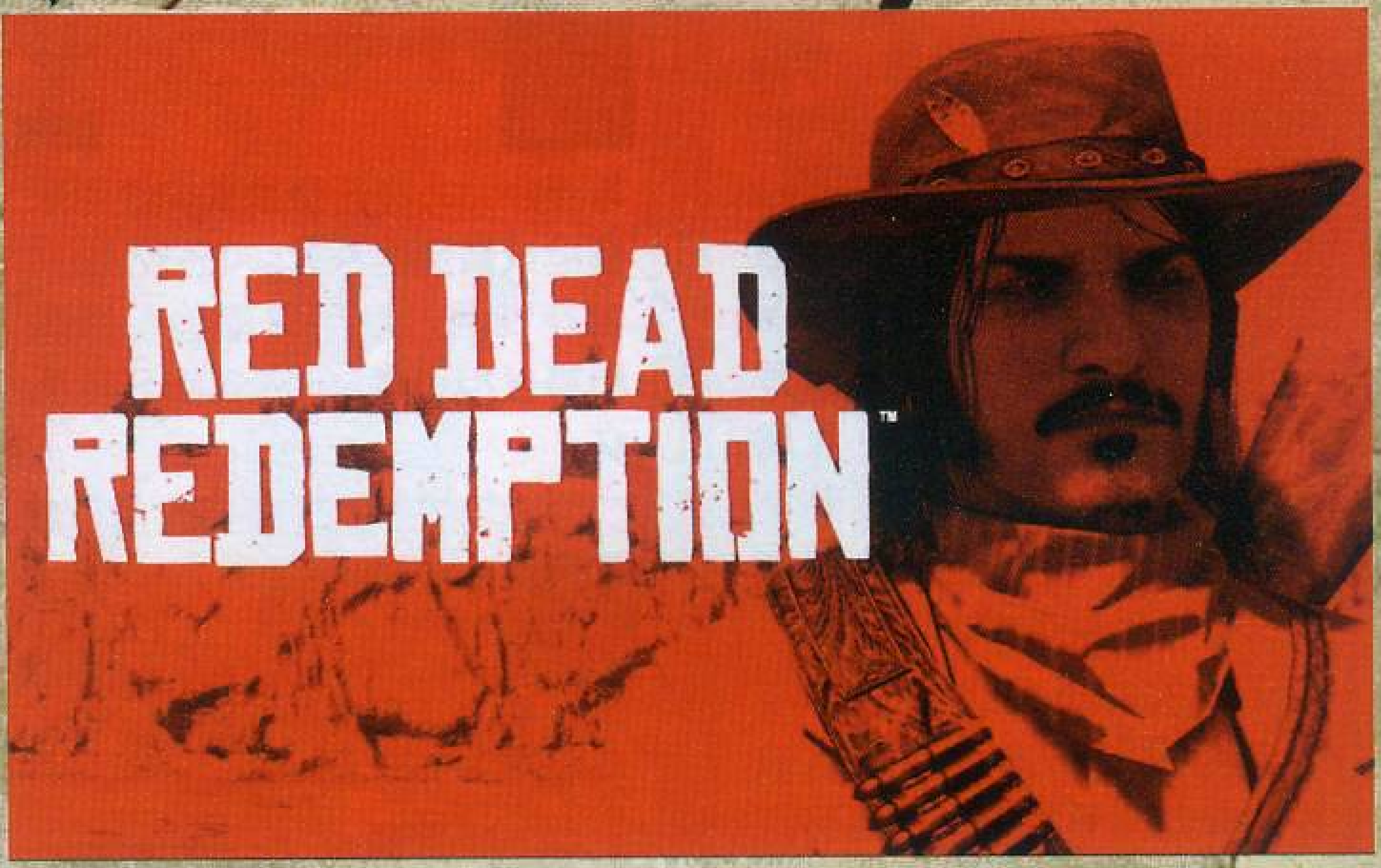
取得条件：在公开的多人对战模式中打死Rockstar成员或是已经拥有这个奖杯的玩家。

奖杯说明：具有传染性的奖杯，只要你杀死的对手已经有这个奖杯，那么你就能顺利开启这个奖杯。

Well done
铜杯

取得条件：完成1个Co-Op任务。

奖杯说明：前提条件当然是下载并安装好DLC，进入公开的Free Roam，按下SELECT之后选择“Cooperative Missions”。



Have posse, will travel
铜杯

取得条件：完成所有Co-Op任务。

奖杯说明：Co-Op任务一共有6个，分别是The Kidnapped Girl、The River、The Herd、Ammunition、Walton's Gold和The Escape。

2 guys,1 Coop
铜杯

取得条件：双人完成1个Co-Op任务。

奖杯说明：邀请1个好友来共同完成1个Co-Op任务。

Stake a claim
铜杯

取得条件：完成1个Co-Op任务，并且获得金牌评价。

奖杯说明：想要获得金牌评价就要尽可能地获得高分，评价总分是所有玩家的分数相加，游戏时间并不在评价范围之内，所以玩家可以慢慢打，多多爆头杀敌。

Struck gold
铜杯

取得条件：完成所有Co-Op任务，并且都获得金牌评价。

奖杯说明：按照条件完成即可开启奖杯。

Friends indeed
铜杯

取得条件：完成1个Co-Op任务，并且不能有人死亡。

奖杯说明：自己和队友都不能死，推荐任务为The Kidnapped Girl，难度相对比较低。

You rule!
铜杯

取得条件：完成所有高级Co-Op任务。

奖杯说明：进入公开的Free Roam，按下SELECT之后选择“Advanced Cooperative Missions”。高级Co-Op与普通Co-Op的区别在于只能手动瞄准，所以攻关难度大大提高。进行高级Co-Op任务最好采用3～4人的配置，人多枪多火力强，还便于相互救助。

The mother lode
铜杯

取得条件：完成所有高级Co-Op任务，并且都获得金牌评价。

奖杯说明：尽量获得高分是获得金牌评价的关键。

Dodge this
铜杯

取得条件：在任意1个高级Co-Op任务中达成10连杀。

奖杯说明：任务可选择“The Herd”，武器配置为Marksman II。在关卡初期使用狙击枪射击山谷底部的敌人，可轻松达成10连杀。

Bulletproof
铜杯

取得条件：不死完成1个Co-Op任务。

奖杯说明：自己和队友都不能死。

文 九兵卫 & 生姜　美编 anubis

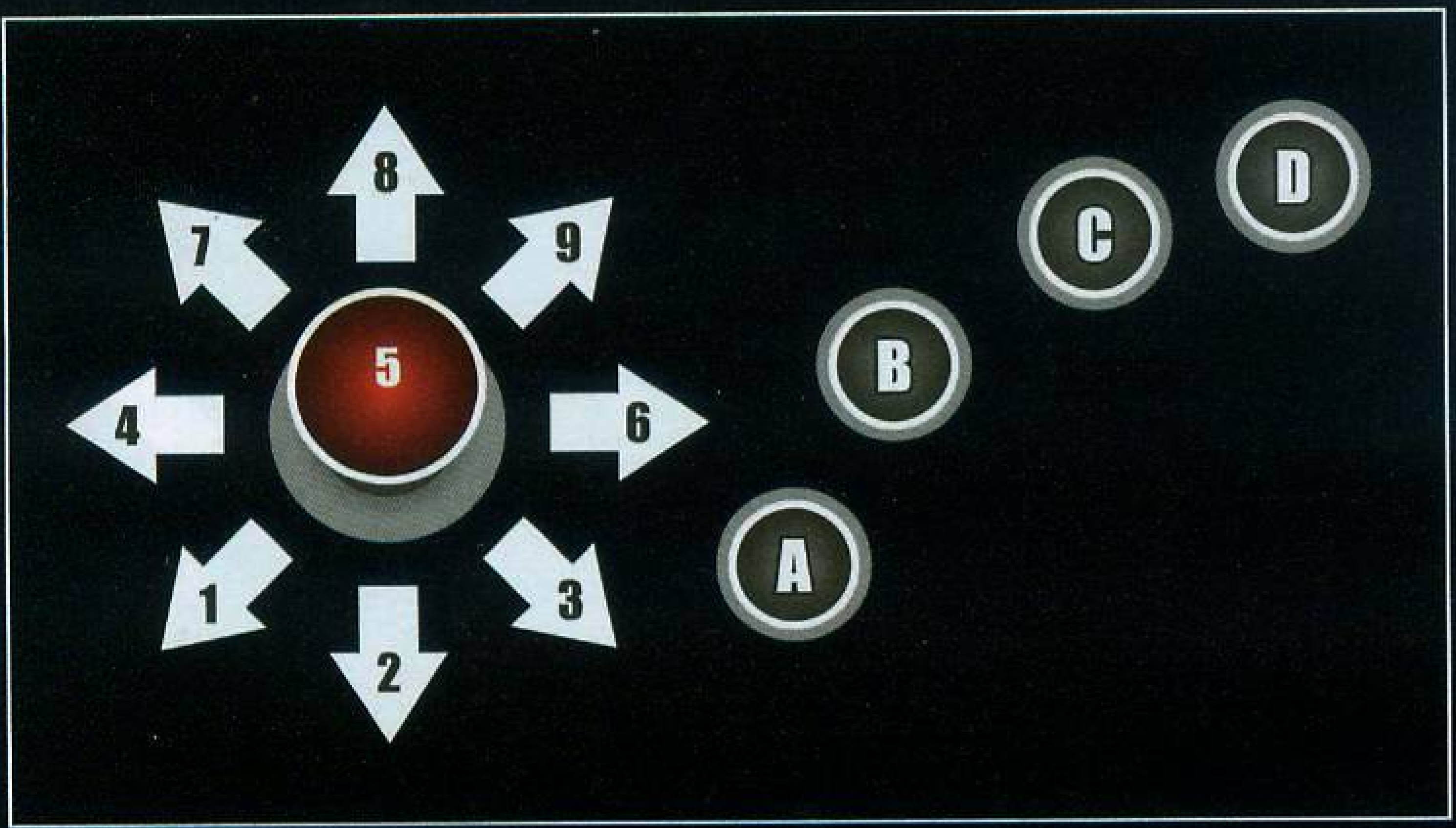
苍翼默示录 连续变幻		Arc System Works	格斗
PS3	Blazblue Continuum Shift		日版
	2010年7月1日发售	1～2人	6800日元
			对应玩家年龄：12岁以上

次世代最华丽的 2D 格斗游戏——《苍翼默示录》最新作在这个夏天再次与我们见面了！作为时隔一年后的家用机版续作，游戏不仅加入了街机版的两名新角色，还有原创的家用机版独占角色首次登场！贴心的教学与挑战模式将玩家手把手从新手培养为达人，剧本庞大的故事模式则将游戏的世界观彻底展现给每一个 FANS，加上便于玩家之间交流与切磋的网战模式，身为格斗游戏爱好者的你，找不到任何理由拒绝本作！还在等什么呢？跟着本篇全方位攻略即刻展开修炼之旅吧！

基本系统简介

画面说明

按键示意图



按键说明： 为方便阅读，本文以数字代替方向来表示各种基本招式与连段，数字与方向的对应关系与小键盘数字一致(见表)。另外,《苍翼默示录》中出现的 A、B、C、D 键攻击并非指家用机手柄的按键，具体对应关系可以参见游戏中的按键设置。

用语解说： JA／B／C／D——空中 A／B／C／D（依此类推）；jc——跳跃取消；dc——冲刺取消；HJ——大跳（下方向迅速接上方向）；rc——强制取消；CH——Counter Hit；Dash——冲刺。

体力

经常玩格斗游戏的玩家应该知道，角色的不同，其防御力也会有所区别，《苍翼默示录》也不例外。每个角色高低不等的体力，面对伤害值相同的招式或者连段，就能体现出防御力的差距，因此体力值与防御力在本质上是没有区别的。全人物中 Taokaka 和 Carl 的体力最低，Tager 最高，下表即为本作所有角色的体力值：

角色	总体力
Ragna	10000
Jin	11500
Noel	11000
Rachel	11000
Taokaka	9500
Tager	13000
Litchi	11000

Arakune	10500
Bang	11500
Carl	9500
Hakumen	12000
Λ-11	10000
Tsubaki	11000
Hazama	11000
μ-12	10000

攻击系统

《苍翼默示录》的按键分为 A 攻击、B 攻击、C 攻击以及 D 攻击，其中 A 攻击到 C 攻击由轻到重、硬直由短变长，D 攻击则是特殊攻击。尽管游戏的具体连段因每个角色的性能而异，但总体思路和普通的 2D 格斗游戏并无二致，尤其是玩过“《罪恶装备 XX》系列”的玩家应该更不陌生。

属性　每个角色不同的攻击技能都有属性之分。所谓属性，可以按身体部位分成头属性、体属性、脚属性三种类型，也可以按种类分为打击属性与弹属性。按部位分的属性很好理解，类似于普通格斗游戏的上、中、下段；按种类分的属性，则可以通过直接攻击（打击）或者道具攻击（弹）来区分，个别技能有特殊。利用角色的属性无敌或者属性相克来安排对战策略，是非常重要的一门课程。

CH　CH（Counter Hit）也是格斗游戏的一个基本常识。对方在出招动作中，我方特定攻击命中对手就会发生 CH。相比普通命中，发生 CH 后，对方角色的后仰以及空中受身不能时间变长，更容易接上连段。本作在 CH 的基础上还新增了 FC 系统，命中对方后硬直更大，后文会详细说明。

取消　这里单独提一下本作中被广泛用到的“取消系统”。取消中最常用到的是 jc，即为“Jump Cancel”，简单地说就是跳跃取消。前一个攻击动作完成后，迅速输入“7”、“8”、“9”中任意一个上方向就能发动跳跃取消，成功后角色会从硬直中取消并同时高高跳起，此时就可以继续对浮空的对手使用连段。有两点需要注意：一是并非所有攻击或者必杀技都能 jc；二是当角色位于空中时，由于已经输入上方向，所以需要先将方向归中，然后才能使用 jc。除了普通的 jc 以及 hjc（大跳 jc），游戏中还存在 rc（适用于大部分打击属性招式，消耗 50%HG 槽）、dc（冲刺取消）以及防御罩取消等各种取消方式，它们在游戏中的适用条件各不相同，玩家需要通过实战逐一掌握。

防御系统

本作没有专门的防御键，角色的基本防御动作是靠输入“1”、“4”和“7”（只限于空防）这三个后方向来完成。不过除了基本防御，游戏中还有其他的防御动作可供玩家使用。

防御点　防御点（Guard Point）是初次接触本作的玩家比较容易忽视的细节。防御点很直观，就是指角色的某些攻击招式在发动过程中短时间附带自动防御效果，这段时间便被称为防御点，和我们经常提到的“刚体”效果类似。不同的是，防御点根据招式的不同会在效果上有着很大的区别。例如部分招式的防御点只能防御固定属性的攻击，有的只能防御道具攻击，有的可以防御投技等等。活用防御点的优势可以在对战中占很大的上风。

Barrier　防护罩，防御的同时按下 A、B 两键，发动时角色前方出现绿色防护罩，此时体力槽下方的 Barrier 槽会扣减。开防护罩的好处是防御时不会被对方磨血（包括必杀与超必杀），且攻击方会与防御方强行弹开一段距离，能很好地抑制被压制的局面。

直防　直前防御，在受到攻击的瞬间按下防御键，发动成功后角色的身体会发出白光。使用直防，受攻击的一方产生的硬直非常小，利于发动反击，而且直防还能额外得到 HG 槽的奖励。当然，直防对于玩家时机判定的要求也是很高的，需要反复练习才能在实战中发挥作用。

防御反击　防御反击又叫 CA（Counter Assault），在防御的同时按下前方向加 A、B 两键发动。虽然防御反击需要消耗 50% 的 HG 槽，但由于可以直接打断对方的对方的压制，迅速切换攻防，所以回报非常丰厚。

消极状态　长时间后退、疾退或者原地不动，系统就会判定玩家为消极比赛。作为警告，画面中会出现“Negative Warning”，继续消极比赛则会进入“Negative Penalty”状态，此时角色受到的所有伤害都会变为两倍。

特殊系统

起身系统 《苍翼默示录》的起身系统比较特殊，倒地后如果玩家不主动起身，则倒地时间较长，且会被对方从地面继续追加连段。倒地后输入 4/2/1+A/B/C 键，就可以做出不同方向的起身动作，发动时角色的身体会发出白光。向前、向后起身有一定的无敌时间，但起身动作较慢，原地起身（下方向起身）速度最快，但会被打击属性的攻击中断。

受身系统 和起身类似，角色在受到非连段攻击时，可以迅速按 A/B/C 键进行受身，被浮空还能前后方向受身。受身的好处是可以从伪连或者对方的压制中及时挣脱，但受身也并非万能，在空中受身时要确保落地位于安全位置，否则会陷入不利状态。

HG 槽 HG 槽即为能量槽，攻击或者防御对手的攻击是积攒 HG 槽的最主要手段，使用超必杀（DD 技）、防御反击（CA）以及 rc 取消都要消

耗 50% 的 HG 槽，而一击必杀（AH 技）则要消费 100% 的 HG 槽。和前作不同，本作所有角色一登场便能使用 AH 技而无需解锁，发动条件是决胜局、对方体力低于 35%、我方至少有 1 格破防槽且 HG 为 100%。

投／拆投 在地面或者空中靠近对

手，同时按下 B 键与 C 键即可使用投技。画面中出现绿色或者紫色的叹号后，被投的一方可以同样输入 B 键加 C 键进行拆投，特殊动作下画面中出现红色的叉号则表示不可拆投。

新系统详解

相比前作，本作在系统方面进行了很多优化与调整，虽然整体变化不大，但游戏本身的平衡性却因此而得到大幅提高。以下我们便将系统方面的三个重要变更点为玩家详细分解，角色招式与性能方面的变更点则请参照角色攻略部分的介绍。

GP

Guard Primer，本作全新引入的破防系统，在角色体力槽的下方以黄色灯型图标表示，又称破防槽。在防御具有破防属性的攻击时，防御槽就会自动减少，全部减完便发生破防，破防后短时间防御不能，直至破防槽自动恢复至最大。通常状态下，破防槽被扣减后会自动回复，当破防槽只剩最后一格时，可以使用防护罩抵消，但每使用一次会消耗 1/3 的 Barrier 槽。

全角色GP槽

角色	最大数量	角色	最大数量
Ragna	5	Arakune	5
Jin	5	Bang	6
Noel	4	Carl	4
Rachel	4	Hakumen	6
Taokaka	4	Λ-11	5
Tager	10	Tsubaki	5
Litchi	5	Hazama	4
		μ-12	5

全角色GP破防技能

角色	破防技能	GP减少数
Ragna	2D	1
	5D（嗜血状态、第2段）	1
	ヘルズファング追加攻击	1
	D版インフェルノディバイダー（地上）	1
	ガントレットハーデス追加攻击	1
	デッドスパイク	1
	カーネージシザー（第2段）	2
Jin	6D	1
	冰翔击（地上）	1
	吹雪	1
	裂冰	1
	冰连双（第2段）	1
	雾枪 尖晶斩（第2段）	1
	雾枪 突晶击（第2段）	1
	冻牙冰刃	1
	水翼月鸣	1
Noel	6C（第2段）	1
	3C	1
	J4D	1
	连锁中6C	1
	伍式・アサルトスルー	1
	叁式・スプングレイド	1
	零铳・フェンリル（第1、17段）	1
	バレットレイン→零铳・トール（第11段）	2
Rachel	5C・C	1
	2C	1
	4B	1
	J2C（Lv2）	1
	J2C（Lv3）	2
	バーデン・バーデン・リリー	1
	テンペスト・ダリア（巨大南瓜）	1
	テンペスト・ダリア（巨大青蛙）	1
Taokaka	5C（最大蓄力）	1
	2C（最大蓄力）	1
	6C（最大蓄力）	1
	JC（最大蓄力）	1
	ネコ魂スリー！（最大蓄力）	1
	A版必杀ネコ魔球！（布偶）	1
	B版必杀ネコ魔球！（锤子）	1
	ギッザギザ！（第16段）	1
	猫の人直传・ヘキサエッジ（第5段）	2
Tager	2C	1
	6B	1
	6C	1
	3C	1
	J2C	1
	スレッジハンマー（追加攻击）	1
	スパークボルト	1
	マグナテックホイール	1
	テラブレイク	2
Litchi	6C（持棒）	1
	6D（持棒）	1
	J2D（持棒）	1
	一气通贯（追加攻击A）	1
	立直・单骑待ち→一发	1
	立直・单骑待ち→三元脚・发	1
	立直・单骑待ち→三元脚・中	1
	国士无双	1
	绿一色	1
	大车轮（最后一击）	1
Arakune	2C	1
	6C	1
	6D	1
	3C	1
	JC	1
	J2A/B/C	1
	D虫（上升部分）	1
	y.トゥーダッシュ	1
	fインバース（本体）	1
	n无限大	10
Bang	6C	1
	6D	1
	3C	1
	双掌打・金刚戟	1
	双掌打・天刚戟	1
	狮子神忍法・超奥义「万驱活杀大喷火」（第1段）	1
	狮子神忍法・爆裂奥义「万驱阿修罗无双拳」	1
Carl	2D	1
	4D	1
	コン フォーコ	1
	追忆のラプソディ	1
	ゲネラルパウゼ	2
Hakumen	6B	1
	6C	1
	残铁	1

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

角色	破防技能	GP减少数
Hakumen	火萤	1
	椿祈	1
	虚空阵 疾风（刀部分）	2
Λ-11	スパイクチェイサー	1
	シックルストーム	1
	クレセントセイバー	1
	グラビティシード	1
	アクトパルサーZwei・キャバリエ	1
	カラミティソード	2
Tsubaki	6C・C	1
	C版审技・闪ク壹ノ击	1
	C版审剑・光ヲ断ツ剑	1
	C版审剑・风ヲ风グ剑	1
	C版审技・空ニ闪ク光	1
Tsubaki	D版审技・空ニ闪ク光→审技・空ヲ翔ル翼	1
	审罚・天ヲ刈ル焰	1
Hazama	6A	1
	6B	1
	6C	1
	残影牙	1
	飞镰突	1
	蛇翼崩天刃	1
μ-12	各种D攻击（蓄力）	1
	フルノツルギ（Lv1&Lv2）	1
	フルノツルギ（Lv3）	2
	フルノツルギ（Lv4）	3
	アマノハバギリ	1

BB

Break Burst，爆气攻击，同时按下A、B、C、D键发动。通常爆气攻击分为两种：一种在进攻中使用，爆气为金色，对手会被浮空后可以追加连段；另一种在防御中使用，爆气为绿色，短时间进入无敌状态且会将对手弹开。爆气攻击的使用次数以“B”字型图标表示在体力槽的下方，上限为两个。前作发动爆气攻击后，角色的受到的伤害值会上升，新作则取消了这一设定。

FC

Fatal Counter，本作新增的一种Counter，属于每个角色特定技能产生的附加效果。画面与音效出现Fatal Counter时，受攻击一方的受身不能时间比普通的Counter要长，更容易接上连段。

全角色FC对应技能

角色	招式
Ragna	2C
Jin	2C
	虚空刃 雪风
Noel	4D
	J4D
Rachel	5B
	J2C（Lv3）
Taokaka	2C
Tager	2C
Litchi	6A（持棒）
	5B（棒设置）
Arakune	5C
	2C
	JC
Bang	3C
	双掌打・金刚戟
	双掌打・天刚戟
Carl	2C
	JB
Hakumen	6C（最大蓄力）
	火萤
	虚空阵 雪风
Λ-11	クレセントセイバー
	カラミティソード
Tsubaki	6C
Hazama	牙升脚（蓄力）
	蛇翼崩天刃
μ-12	6C
	フルツルギ

家用机版主要模式介绍

教学模式 TUTORIAL

教学模式为本作的新增模式，制作人特地将教学模式放在其他模式之前，目的就是为了让所有初次接触《苍翼默示录》的玩家都能通过该模式熟悉一下这款格斗游戏的基本规则与系统。教学模式内的项目不多，玩家可以通过Rachel通俗易懂的解说，掌握本作中一些最实用的常识。除了基础教学，该模式还提供了各角色的实战心得与技巧介绍。

得分模式 SCORE ATTACK

和前作以及街机版一样，得分模式依然是游戏中最难的一个模式。该模式共14场战斗，对手的顺序固定（如下表），每一场战斗均以三局两胜的方式决胜负，失败则需要重新从第一场开始挑战。由于NPC对手的攻击频率以及反应速度实在是又高又快，所以除了练好基本功，我们也有一些捷径可以更轻松地完成该模式。以Tager为例，虽然新作取消了前作中可以自定义必杀技快捷键的设定，但由于新加入了BEGINNER的操作模式，所以玩家实际上仍然实现达到“一键必杀”，2D或者236C近身，多防御、找准机会使用指令投，AI有限的NPC也会拿玩家没辙。为了避免前功尽弃，建议玩家打得分模式时准备两个手柄，发现形势不对时立刻按下2P的START键，这样就能2P乱入，打完2P后可以重新从前一关开始挑战。另外，本作中UM版的角色数量比前作多了不少，想要获得这些角色必须用对应的人物完成得分模式，难度不小。

得分模式对战顺序

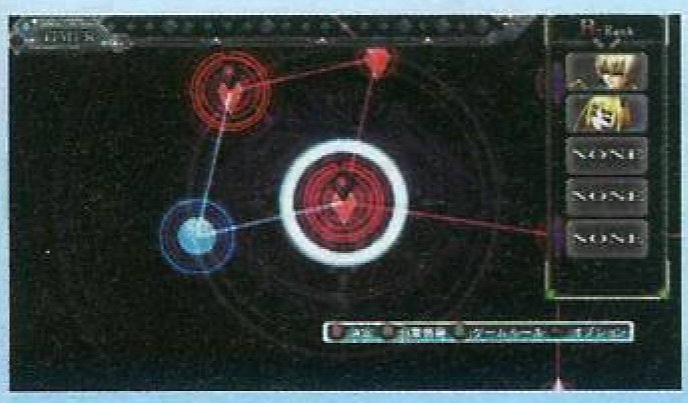
次序	对手
1	Bang
2	Taokaka
3	Tager
4	Carl
5	Noel
6	Arakune
7	Litchi
8	Jin
9	Λ-11
10	Tsubaki
11	Unlimited Hakumen
12	Unlimited Hazama
13	Unlimited Ragna
14	Unlimited Rachel

全UM版角色一览

Unlimited Ragna/ラグナ	Unlimited Jin/ジン	Unlimited Rachel/レイチェル
Unlimited Noel/ノエル	Unlimited Tager/テイガー	Unlimited Taokaka/タオカカ
Unlimited Arakune/アラクネ	Unlimited Litchi/ライチ	Unlimited Carl/カルル
Unlimited Bang/カルル	Unlimited Hakumen/ハクメン	Unlimited Λ-11
Unlimited Tsubaki/ツバキ	Unlimited Hazama/ハザマ	Unlimited μ-12

军团模式 LEGION

军团模式最早出现于PSP版，这次经过强化被重新加入到家用机版新作中。和其他格斗游戏的组队战不同，本作的军团模式玩家最初只能选择1名角色。与邻接的敌方阵地交战后，玩家从我方阵营选择参战角色，将敌方阵地所有角色击败便算胜利。战斗中被击败的角色不会复活，但胜利后玩家可以从敌方角色中选择一人收服为我方成员（最多20人），其余我方成员的角色也会获得1/5的体力回复。敌方阵营除了人数可以表示，玩家也可以观察其阵营的形状与颜色来判断对手的强弱，绿色的等级最低，其次是橙色、红色、紫色以及银色，金色的等级最高。



此外，出击时连接我方阵营的敌方阵地越多，我方可出击的角色也越多，具体为连接两个加1名、连接3个加2，但出击的上限为5人。画面左侧的计时器每战斗一场就会计数一次，达到一定程度时敌人的等级会上升一级。不过，部分战斗胜利后也有一定几率会获得敌人等级下降的奖励，玩家可以善加利用。

挑战模式 CHALLENGE

挑战模式的主要作用是让玩家学会并练习各个角色的基本连段，每个人物的挑战任务各有10个，从简单到复杂，囊括了基本招式、地面连段、空中连段以及投连段等等。挑战模式与本作的奖杯有关，所以要想全部达成就需要反复的练习。

故事模式全100%完美攻略

和前作一样，这次的家用机版依然给每个角色准备了单独的故事模式（μ-12除外）以及一个“TRUE END篇”。该模式的剧本以及语音均为原创，除了能了解游戏的背景故事以及人物关系，玩家还可以收集众多精美的CG图片。受分支选择的影响，本作的故事模式分TRUE END、BAD END以及新增GAG END。GAG END俗称搞笑结局，Q版的人物会为玩家带来一段简单的小剧场表演剧情，内容非常恶搞有趣，千万不要错过。而前作的故事模式中GAME OVER也会被计入完成度，新作则取消了这一麻烦的设定。

故事模式	出现条件
PREVIOUS篇（回顾）	初期出现
OPENING篇（开场）	初期出现
Ragna篇	初期出现
Jin篇	开启“Noel篇”的TRUE END
Noel篇	与“Ragna篇”登场的Noel对话
Rachel篇	与“Ragna篇”登场的Rachel对战
Taokaka篇	战胜“Ragna篇”登场的Taokaka
Tager篇	战胜“Noel篇”登场的Tager
Litchi篇	开启“Carl篇”的TRUE END
Arakune篇	开启“Litchi篇”的TRUE END
Bang篇	开启“Taokaka篇”任意一个END
Carl篇	战胜“Ragna篇”登场的Carl
Hakumen篇	开启“Jin篇”、“Rachel篇”、“Tsubaki篇”的TRUE END
Λ-11篇	开启“Ragna篇”、“Tager篇”的TRUE END
Tsubaki篇	战胜“Jin篇”、“Noel篇”登场的Tsubaki
Hazama篇	开启“Ragna篇”、“Hakumen篇”的TRUE END
TRUE END篇	开启“Hazama篇”的TRUE END

μ-12出现条件

μ-12出现条件为将故事模式中的真结局（TRUE END篇）通关。想要真结局出现就必须去打Ragna、Jin、Noel、Rachel、Tsubaki、Hakumen以及Hazama的故事模式，达成每个角色的TRUE END图标会显示“CLEAR”字样。

TRUE END

本作TRUE END的出现条件比起前作要简单不少，和以前一样，TRUE END的使用角色是固定的。虽然对手的实力比起其他角色的路线有所强化，但对战仍然无难度。玩家就尽情地欣赏精彩的动画与结局吧！

顺序	操作角色	对手	胜利条件
1	Ragna（UM版）	Hazama（UM版）	Hazama的体力削减至50%以下
2	Ragna（UM版）	Hazama（UM版）	Hazama的体力削减至0
3	Hakumen	μ-12（UM版）	μ-12的体力削减至50%以下
4	Jin	μ-12（UM版）	μ-12的体力削减至35%以下
5	Ragna（UM版）	μ-12（UM版）	μ-12的体力削减至0（两局三胜）

对战技巧

其实故事模式以剧情为主，加之又可以选择BEGINNER的操作模式，所以战斗的难度非常之低。不仅如此，本作的所有对CPU战中还有一个小小的技巧：只要玩家在对局中向对方挑衅，HG槽（Hakumen为勾玉槽）就会立刻上升至100%，DD技或者AH技可以不受限制地使用，这也是算是秘技吧（笑）。

阅读说明

↓（黑色） 剧情既定路线
↓（红色） 战斗胜利路线
↓（蓝色） 战斗失败路线

Ragna

“Ragna 篇”的故事比较特别，过去与现实两条线分别交替进行，最终将宿命的对手 Hazama 击败。与 Hazama 一战中，Ragna 的 DRIVE 能力会被封印，只用使用 D 键系列的攻击就必然会发生较大硬直，玩家可以通过一些最基本的连段展开攻击。

开场
↓
VS Carl
↓
选择分支

面倒だが起きる。
↓
VS Taokaka ※1
↓
VS Λ-11
↓
VS Rachel（→ VS Jin ※3 → BAD END）
↓
VS Jin
↓
VS Hazama ※2
↓
TRUE END

目を开いてみる。
↓
GAG END

※1：Ragna的体力为通常状态的75%。
※2：Ragna所有D键系列攻击被封印，Hazama为UM角色。
※3：Ragna的HG槽一直为100%。

Jin

“Jin 篇”中的很多场 CPU 战存在行动限制。冰刃能力被封印时，地面 D 键攻击则变为专用技；而除 3C 以外的 C 键攻击以及必杀技也无法使用，拔刀的瞬间会产生巨大的硬直，这点需要注意，特别是以 BEGINNER 模式进行操作的玩家。

开场
↓
选择分支

右足から飞ぶ
↓
GAG END

左足から飞ぶ
↓
VS Hazama ※1
↓
VS Rachel ※2（→ BAD END）
↓
VS Ragna ※3
↓
VS Tsubaki ※4
↓
VS Tsubaki ※5
↓
TRUE END

※选择分支只有在开启TRUE END/BAD END后才能出现

※1：Hazama的体力削减为20%以下即算胜利。
※2：Rachel的体力为通常状态的50%，为UM角色。
※3：Jin的冰刃攻击以及D键系列攻击被封印。
※4：Jin的冰刃攻击以及D键系列攻击被封印，Tsubaki为UM角色。
※5：Jin与Tsubaki均为UM角色。

Noel

“Noel 篇”的故事从她离开军队之后开始。Bang 一战胜利后会出现 3 个选择分支，不同的分支对应不同的结局，建议在此之前保留存档。BAD ENDING 之前出现的 Hakumen 为 UM 版角色，当身技反应很强，所以最好与之保持距离。另外，TRUE END 最后一战 Noel 的 HG 槽会一直保持 100%，可以善加利用。

开场
↓
VS Carl ※1
↓
选择分支

话が通じない。冷静にさせなきゃ！
↓
VS Bang
↓
选择分支

付いて行く。
↓
VS Arakune
↓
VS hakumen ※2
↓
BAD END

付いていかない。
↓
❶

グーとお腹がなり、お互いに颜を见合わせる。
↓
GAG END

ここは战略的撤退ね。
↓
❶

❶
↓
VS Tager
↓
VS Tsubaki
↓
VS Hazama ※3
↓
TRUE END

※1：Carl的体力为通常状态的75%。
※2：Hakumen的体力削减为30%以下即算胜利，Hakumen为UM版角色。
※3：Noel的HG槽一直为100%。

Tager

“Tager 篇”的选择分支非常多，开场后的首场战斗就有两个选择，虽然关系故事模式的完成度，但无论与 Litchi 还是 Bang 对战，剧情还是会合流。另外，最后一战击败 Hazama 之后，不同的选择分支会决定两个不同的结局，所以也需要提前存盘。

开场
↓
选择分支

女子供と战うのは气が进まんが……
↓
VS Litchi

命令ならば仕方ない。
↓
VS Bang

↓
选择分支

ヌーはこいつか。
↓
VS Λ-11
↓
VS Tsubaki
↓
VS Hazama ※1
↓
选择分支

攻击をかわし后退する。
↓
TRUE END

攻击に対し反击する。
↓
BAD END

ええと、确か合言叶はメーだったな。
↓
GAG END

※1：Hazama为UM版角色。

Rachel

与前作一样 Rachel 依然为整个剧情的关键人物，Rachel 解放被幽闭的 Hakumen 是本篇的故事开端。由于 CPU 战的角色均为普通版，所以对战的难度很低。那些对 Rachel 的打法不太习惯的玩家，平时近身多用 3C 打下段，远距离以 236A/B/C 牵制也就足够了。

开场
↓
VS hakumen
↓
选择分支

声をかける
↓
GAG END

声をかけない
↓
VS Jin
↓
选择分支

仕方ないから游んであげるわ。
↓
VS Λ-11
↓
VS Litchi → TRUE END

ハクメンに任せるわ。
↓
BAD END

Taokaka

“Taokaka 篇”倘若输给 Noel 就会进入 BAD END，想要达成全结局最好在此战之前存盘。UM 版 Hazama 只要一靠近他就会被吸收体力，这对体力本来就不多的 Taokaka 来说是很危险的，当 Hazama 使用蛇刹时，可以利用对方的硬直以 6C 打 CH（Counter Hit）。

开场
↓
VS Arakune
↓
选择分支

探しに行くニャス! | めんどーだしここで待つニャ。

探しに行くニャス!
↓
VS Ragna
↓
VS Tsubaki
↓
VS noel
↓
VS Hazama ※1
↓
TRUE END

VS noel（落败）→ BAD END

めんどーだしここで待つニャ。
↓
GAG END

※1：Hazama为UM版角色。

Arakune

“Arakune 篇”在对 Carl 一战可以使用 UM 版的 Arakune，性能极为可怕。Arakune 的烙印状态效果时间虽然比较短，但同种类的虫子会出现 3 只，给对手的干扰性更强。另外，UM 版在对战中以 D 键攻击直接命中对手，一发便能令其陷入烙印状态。

开场
↓
VS Taokaka
↓
选择分支

ラグナを吐き出してしまう | ラグナを取り入む

ラグナを吐き出してしまう
↓
VS Hazama
↓
GAG END

ラグナを取り入む
↓
VS ν-13 ※1
↓
VS Carl ※2
↓
选择分支

根元とは? | ワレは苍を求める者。全ての探求者

根元とは?
↓
VS Litchi
↓
BAD END

ワレは苍を求める者。全ての探求者
↓
VS Hazama
↓
TRUE END

※1：ν－13为UM版角色。 ※2：Arakune为UM版角色。

Carl

“Carl 篇”围绕 Carl 寻找父亲为何要将姐姐变为傀儡的真相展开。第二场与 Noel 的战斗，Carl 只能以 50% 的体力迎战，所以立回要稳定。对 Tsubaki 一战结束后的选择分支关系到两个不同的解决，玩家也要记得提前存盘。

开场
↓
VS Ragna
↓
VS noel ※1
↓
选择分支

もう构わないでください! | 考え直しバングさんの话を闻く

もう构わないでください!
↓
VS Tsubaki
↓
选择分支

考え直しバングさんの话を闻く
↓
GAG END

父さんの情报取得を优先する | 姉さんが反応を示した方に向かう

父さんの情报取得を优先する
↓
VS Litchi
↓
TRUE END

姉さんが反応を示した方に向かう
↓
VS Hazama
↓
BAD END

※1：Carl的体力为通常状态的50%。

Litchi

“Litchi 篇”通过开场的选择分支就能进入 GAG END，没有任何 CPU 战。相反如果选择“诊疗所に戻る。”，则分别会依次与 Hazama、Tager、Arakune 交手。Litchi 通常状态下持棒攻击更有威力，对战中以 5C 或者 6B 可以组织各种有效的连段。

开场
↓
选择分支

诊疗所に戻る。 | 气のせい。このままここに残る。

诊疗所に戻る。
↓
VS Hazama
↓
VS Tager
↓
VS Arakune
↓
选择分支

气のせい。このままここに残る。
↓
GAG END

何かおかしい…… | 彼の愿いを叶える

何かおかしい……
↓
TRUE END

彼の愿いを叶える
↓
BAD END

Bang

“Bang 篇”的选择分支比较多，但 CPU 战却出奇地少，进入 GAG END 更是全程不需要一场战斗即可开启。而在战斗方面，Bang 的指令投非常好用，回报很明显，冲刺 2A 以及 JC 后也可以组织各种投技，战斗过程令人眼花缭乱。

开场
↓
选择分支

各地で情报をあつめるでござる。 | 憎きジン＝キサラギを探すでござる。

各地で情报をあつめるでござる。
↓
选择分支

拙者も丁度腹が减ってきたところでござる。仕方ない。 | 饭のことばかり考えおって、おしりぺんぺんでござる。

拙者も丁度腹が减ってきたところでござる。仕方ない。
↓
VS Arakune
↓
VS Hazama
↓
TRUE END

饭のことばかり考えおって、おしりぺんぺんでござる。
↓
GAG END

憎きジン＝キサラギを探すでござる。
↓
VS Jin ※1
↓
BAD END

※1：Jin的冰刃攻击以及D键系列攻击被封印。

Hakumen

“Hakumen 篇”是所有角色中惟一没有 GAG END 的故事，与前作一样，“Hakumen 篇”的剧情路线依然很直白很简单，几乎是一条线便可以完成，只要在与 Jin 一战之前保留一个存档就能轻松达成 100% 的故事完成度。对战中可以多利用挑衅提升勾玉槽。

开场
↓
VS Rachel
↓
VS Arakune
↓
VS Tager
↓
VS Jin
↓
选择分支

ジン＝キサラギを信じ上に向かわせる | やはり私がテルミを讨つしか……

ジン＝キサラギを信じ上に向かわせる
↓
TRUE END

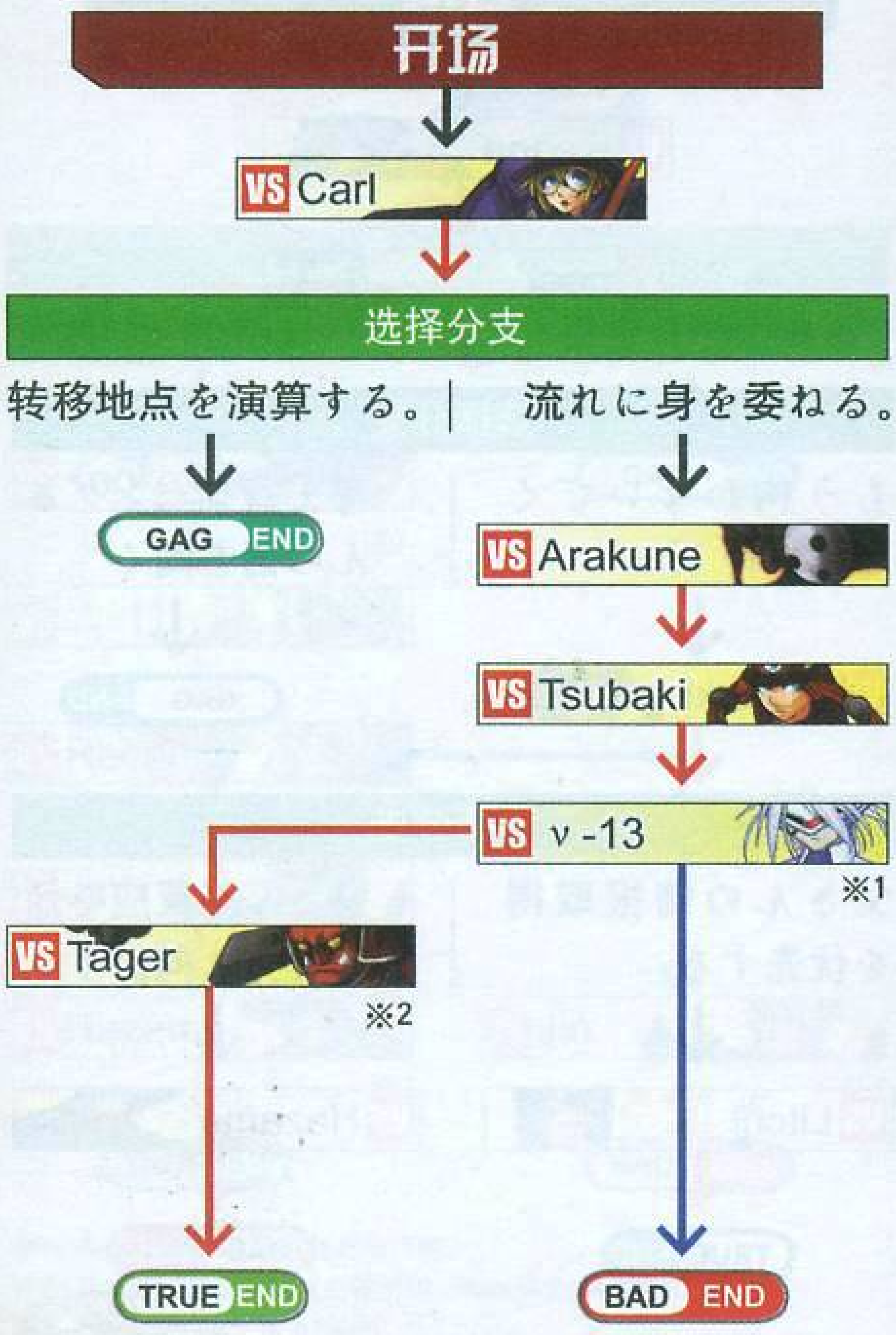
やはり私がテルミを讨つしか……
↓
VS Hazama ※1
↓
BAD END

※1：Hazama为UM版角色。

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

Λ-11

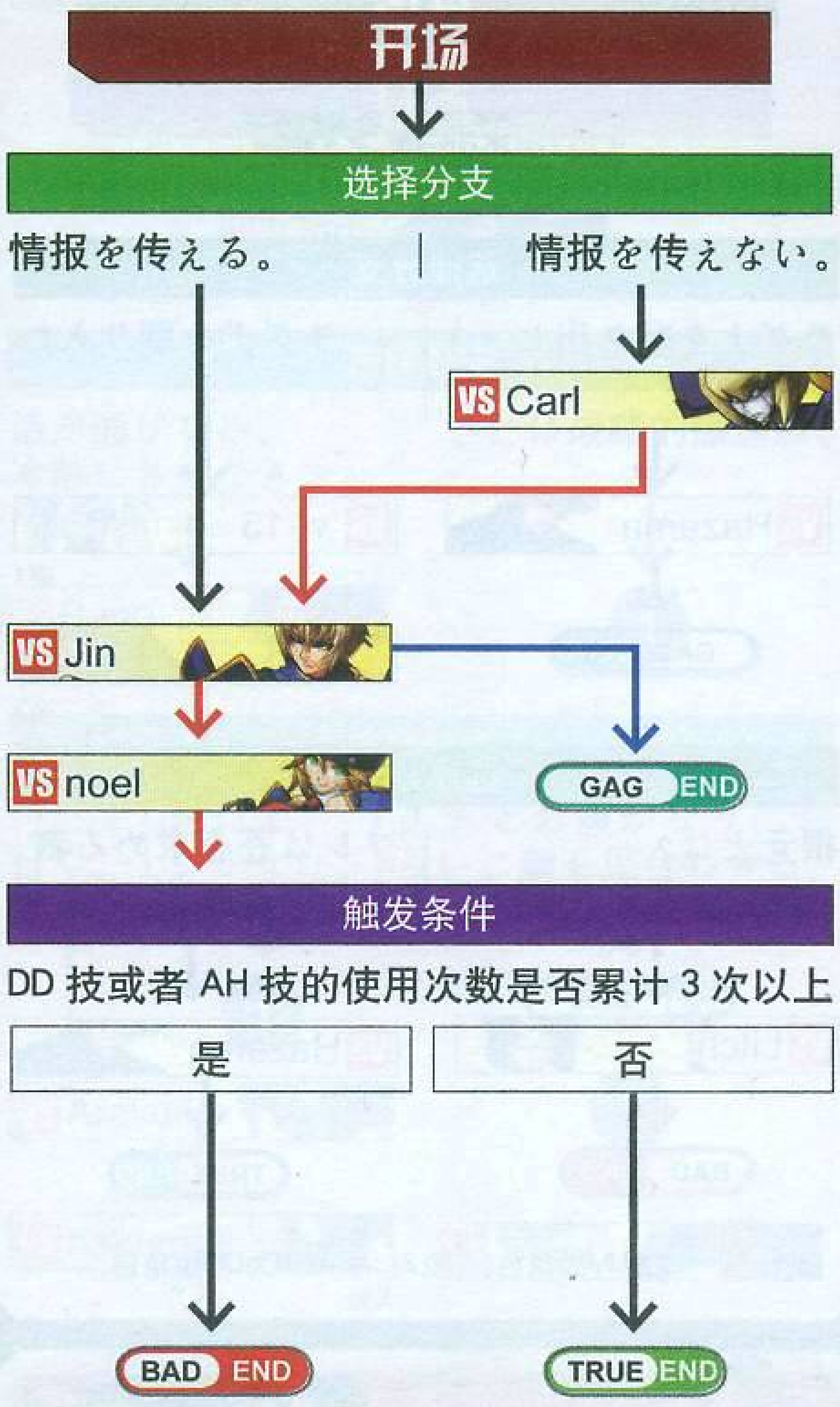
Λ-11是受自己的创造者九重博士的命令介入事件。"Λ-11篇"的最后会出现前作中登场的ν-13，她其实就是UM版的Λ-11，性能完全一样。输给ν-13进入BAD END，赢了之后继续打败Tager就能开启TRUE END，Tager只要将其体力削减至20%以下便算胜利。



※1：ν-13为UM版Λ-11。
※2：Tager的体力削减至20%以下即算胜利，Tager为UM版角色。

Tsubaki

"Tsubaki篇"是所有角色的故事模式中最具有悲剧色彩的。和其他角色的对话分支不同，"Tsubaki篇"的分支条件受超必杀DD技以及一击必杀AH技的使用次数影响，在与Noel一战之前，玩家要对自己的使用次数有所估计，这样才能确定触发结局的条件。



Hazama

作为贯穿本作剧情的幕后黑手，Hazama的故事可以帮助玩家解开很多未解之谜。相应的，"Hazama篇"的不少场战斗都有严格的条件限制，战斗中有点麻烦。GAG END需要先完成一遍TRUE END或者BAD END才能开启，所以100%的完成度意味着要打两遍。

※1：Λ-11的体力削减为40%以下即算胜利。
※2：Hakumen的体力削减为20%以下即算胜利，Hazama与Hakumen均为UM版角色。
※3：Rachel体力削减为20%以下算胜利，Hazama与Rachel均为UM版角色。
※4：Ragna的D键攻击被封印。
※5：BAD END后不会有"助けて！ココノエ先生"的小剧场剧情。
※6："助けて！ココノエ先生"的小剧场剧情并非END。

全奖杯入手指南

名称	入手指南	奖杯
いい暇つぶしになったわ	【ARCADE/SCORE ATTACK】模式击倒Unlimited Hazama	铜
黑き者	【ARCADE/SCORE ATTACK】模式击倒Unlimited Ragnaを倒せ	铜
次回作から本气を出すわ	【SCORE ATTACK】模式击倒Unlimited Rachel	铜
Hello world!	【STORY】模式看完序章Opening	铜
END OF FILE	【STORY】模式完成任意角色的普通结局	铜
脱・初心者！！	【TUTORIAL】模式全项目完成	铜
コンボーイ！！！	【CHALLENGE】模式完成100个以上的项目	银
あとは頼みマスター	【LEGION】模式Easy难度通关	铜
本当の地狱はここからだ…。	【LEGION】模式Normal难度通关	铜
なん…だと…！？	【LEGION】模式Hard难度通关	银
本当の私、デビュー☆	【Player Match】模式获得首次胜利	铜
やめられないとまらない	【Player Match】模式累计战斗100场以上	铜
お供にはビールとつまみ	【Player Match】模式观战10次以上	铜
胜利という名の美酒	【Ranked Match】模式获得首次胜利	铜
强敌（とも）を求めて	【Ranked Match】模式累计战斗100场以上	银
OO先生の次回作にご期待下さい	【GALLERY】模式收集所有内容	金
八方美人	使用过所有的角色，不包括μ-12	铜
苍に染まるまで~	以一击必杀（AH技）赢得胜利	铜
フィニッシュヒム！	全部角色以一击必杀（AH技）赢得胜利，不包括μ-12	铜
ヘヴィだぜ！！	成功破防	铜
惊きの白さ	1回合内成功直防累计20次以上	铜
甘えた拔けは通さない	拆投失败累计30次以上	铜
俺の側に近づくなぁぁぁ！	1回合内拆投5次以上	铜
BREAKERS!	金色爆气攻击后给予对手最后一击	铜
フェイタリティ	Fatal Counter累计使用30次以上	铜
时既に时间切れ	消极状态20秒以上的时间未受到攻击，拖延时间结束后胜利	铜
まだまだまだまだ终わりじゃねえぞ	操作Ragna在1回合内对倒地的对手使用22C共3次以上	铜
绝对零度の微笑	操作Jin在1回合内让对手冻结10次以上	铜

名称	入手指南	奖杯
トリガーハッピー	操作Noel在1回合内对倒地的对手使用22B或者22C打出10HIT以上	铜
见えそうで见えない	操作Rachel在1回合内用6C打出30HIT以上（需要吹风）	铜
お愿い！　スパークボルト！	操作Tager在1回合内使用41236D共5次以上	铜
ねこ☆ぱーんち	操作Taokaka在1回合内用拳头挑拨（命中）5次以上	铜
大四喜和	操作Lichi在1回合内使用41236D（棒设置中）命中对手4次以上	铜
怒首领虫	操作Arakune打出70HIT以上的连段（推荐：投>236236C>236236C）	铜
THE・XX祭	操作Bang累计发动一击必杀（AH技）3次以上	铜
姉さんとバレーボール	操作Carl令对手浮空7秒以上（推荐：623D>632146C>632146C>623D）	铜
※ただしハクメンに限る	操作Hakumen打出伤害值10000以上的连续技（推挤：对手先进入消极，再使用632146C的超杀连段）	铜
「かわいい」は正义	操作Λ-11打出50HIT以上的连段（推荐：236236D>236236D>冲刺6C，限定Tager）	铜
これが私の全力全开！	操作Tsubaki在连段中使出所有D键必杀技（推荐：214214D>623D>空中236D>空中214D>22D>214D>236D）	铜
气持ちいいだろぉ~？	操作Hazama令对手浮空7秒以上（推荐：AH技）	铜
さあ、ムラクモの觉醒だ！！	解锁并使用μ-12	铜
隐藏奖杯		
よく顽张りましたね	【ARCADE】模式最高难度HELL通关	银
负ける要素はない！	【SCORE ATTACK】模式任意角色通关	金
もうちょっとだけ续くんじゃ	【STORY】模式解锁真结局（TRUE END）	铜
次回…天照降临！	【STORY】模式完成真结局（TRUE END）	金
1人でむくむくとやっていた	【TRAINING】模式连续游戏1小时以上	铜
决战、第十三阶层都市	【NETWORK】模式与所有角色交手	铜
たまには见るのも悪くない	【REPLAY THEATER】模式播放录像20次以上	铜
先生、格ゲーがしたいです。	【NETWORK】模式D-Code等级达到25	铜
もっと热くなれよ！	【NETWORK】模式D-Code等级达到50	银
おまえがナンバー1だ	获得所有金、银、铜杯	白金

全角色心得攻略

Ragna

■上手难度：简单　■实力排名：A ～ S

技能分析

5A：发生 5 帧的点拳，但由于打点高，大部分角色可以蹲姿躲过。可用于对空。
2A：主要用于压制的蹲姿拳。
6A：强劲的对空技能，发生后 5 ～ 16 帧头属性无敌。
JA：可用于对空。
5B：距离远速度也不错的牵制技。
2B：下段技，可以将倒地未受身的对手直接打起来。
6B：中段攻击。
JB：牵制、连段用，控制好跳跃角度可以打正逆择。
5C；距离长，只有命中对手才能进行跳跃取消。
CHECK 2C：与前作相比硬直差发生了大变化，本作中 2C 即使被对手防御我方也依旧处于有利状态，成为了压制的主力技之一。FC 效果。
6C：第一 Hit 为下段，第二 Hit 为上段。
3C：距离短的下段攻击，命中后可以放倒对手。
JC：武器尖端对下方的判定强，适用于空对地。
5D：两段攻击，被对手防御之后会露出大破绽，需要用 Dash 或是其他必杀进行取消。
2D：发生很慢的下段技，被对手防御后会遭到确反。
6D：一定时间内下段无敌，发生较慢。
JD：对横、上方向有着很强的判定。
623C or D（空中可）：1 ～ 21 帧无敌的升龙技，打中对手后可进行两次派生，具体为 623C or D>236C>236C（击飞）：or 214D（击落）。虽然性能非常优秀，但被防御后的破绽也是非常大的。
214A＞派生技 214D：移动距离相当远的突进攻击，第二下派生技被防御后硬直极大。
214B＞派生技 214D（空中可）：发生速度不错的中段攻击。使用时若对手距离太近并为蹲姿的话，很容易从对方头顶飞过去。
NEW 空中 214C：本作新增技能，往斜下 45 度位置进行多段突进攻击，多用于连段。这个新招的加入加强了 Ragna 连段的能量回收率。
214D：压制用的冲击波，发生较慢。
对手倒地中 22C：将对手从地上拽起来的技能，用于连段。
632146D（消耗 50% 能量）：发动后有无敌时间，共 2Hit。
214214D（消耗 50% 能量）：进入特殊状态，发动时全身无敌。进入特殊状态后再次输入 214214D 消耗 50% 能量可发动防御不能的必杀技。
2141236C（消耗 100% 能量）：一击必杀，发生慢，有无敌时间。

人物点评与变更点说明

连段简单易代入、火力高的 Ragna 属于非常容易上手的角色，对于新手们来说是个不错的选择。与前作相比，Ragna 各方面能力得到了一定程度的强化，整体火力有所提高，平均普通连段的伤害在 3000 ～ 4000 左右，高端连段甚至能达到 6000 以上的伤害。不仅如此，一套连段打完后还能够回收大量能量，并获得对自己颇为有利的局面。惟一美中不足的地方，就是体力在所有角色中依旧属于偏低的。

立回思路

Ragna 属于强攻型角色，擅长近、中距离的战斗，主要以地面战斗为主。在地面上，玩家平时可以将发生速度快且距离长的 5B 作为主力牵制技能，靠近对手之后利用 2B、6B、3C 等丰富的中下段打破对方的防守，这里举两个简单的例子：2A 点一至数下＞2B or 6B、5B>2B>6B、5B>3C or 6A>2D or 214B，这些都是 Ragna 比较有代表性的进攻手段。

空对空方面的话，并不属于 Ragna 的强项，JC 的判定看似很强，实际上这招只是对下方的判定较强（适合空对地），在同等高度与敌人拼招的话赢面不大。比起空对空 Ragna 更加擅长地对空，若对手从空中进攻的话，玩家可以使用 6A 等对空技能，Ragna 的地对空能力非常强，玩家完全没有必要与对手在空中硬拼。

由于缺少能与飞行道具对抗的技能，远距离战斗对 Ragna 来说是相当不利的。与 Λ－11、Arakune 等远距离型角色战斗时立回方面比较吃力，突进技 214A 移动距离虽然很远，但风险较高不能随便空放，大多数情况只能耐着性子慢慢接近对手，抓到对手后全力进攻，尽可能地保持近距离战。

特殊状态

当玩家输入指令 214214D，消耗能量发动技能ブラッドカイン后，Ragna 就会进入一种特殊状态。此时所有使用 D 键发出的招式性能都会得到大幅强化，玩家可以利用此状态打出各种高伤害连段。不过需要注意的是，进入这种特殊状态后 Ragna 的体力会随着时间慢慢减少，体力的减少量最多达到 3000，剩余血量不多的情况一定要慎用。状态的持续时间为 10 秒，10 秒过后 Ragna 便会自动恢复成正常状态。

▲当被对手压制的时候，可以找机会使用无敌技升龙（623+C，or D），升龙后的连段回报也是相当不错。

基本连段

5B>5C>2C>214A>214D
6C>JC（jc）>JC>J214C
4or6+BC>214B>214D（最大延迟）>5B>623D 派生
4 投 >Dash D>66>Dash5B>D>214A 派生＞
4or6 投 >214B>214D（最大延迟）>5B>6A>JC>JD（jc）>JD>J214C>D>214A>214D
5B>3C>5D>66>6A>HJC>JD（jc）>JC>J214C>微 Dash>5D>22C
5B＞2C＞3C＞5D＞66＞6A＞HJC＞JD（jc）>JC>J214C> 微 Dash>5D>22C
2D>5C>5D(1HIT)>214A>22C>5B>214A>214D
5B>6A>5D(1HIT)>214B>214D>5B>623D 派生
5B＞2B＞3C＞5D＞66＞6A＞HJC＞JD（jc）>JC>J214C> 微 Dash>5D>22C
6B>3C>5D>66>6A>HJC>JD（jc）>JC>J214C>微 Dash>5D>22C
6B＞C＞6C＞66＞D＞66＞6A＞JC（jc）>JC>J214C>D>623D
B＞C＞3C＞632146D＞Dash 6A＞HJC＞JD（jc）>JC>J214C>D>22C
2C（FC）>3C>214B>22C>66>5B>2C>6C>66>6B>22C>66>2B>2C>6C>66>JC（jc）>JC>J214C>22C>66>5B>3C>22C>rc>66>5B>3C>22C（版边）

Jin

■上手难度：偏易　■实力排名：B

技能分析

5A：发生快打点高，和 Ragna 一样打不到大部分角色的蹲姿。

2A：压制用蹲姿拳。

6A：Jin 宝贵的地面中段技，19 帧的发生速度一般人很难反应。缺点是距离短，被防御后会遭到反击。

JA：用于空对空。

5B：判定与前作相比有所削弱。共 2Hit，第二 Hit 有将对手拉近的效果。

2B：速度和距离不错的下段技，打点低，可以将躺在地上，或是前后滚动的敌人打浮空。

6B：发生后角色处于浮空状态，可以躲避下段或投技。

CHECK JB：招式的整体判定虽然还算优秀，但发生速度变慢。对空对地均可使用。

5C：距离和发生速度都不错的主力牵制技之一。

2C：发生慢，被防御后无法跳取消。FC 效果。

6C：发生较慢，攻击范围大，对手在空中需要开罩防御。

3C：距离不错的下段，发动时身位低，可以躲过一些攻击。

NEW JC：横向距离长的新招，发生速度快，中距离对空对地的效果都非常优秀，主力牵制技之一。

J2C：前作中的 JC，上下判定强。

CHECK 5D：前作中的立回主力技之一，本次发生速度变慢了许多，即使命中也无法像前作中那样接 214B or C（D 可）。

2D：发生快，被防后有我方利帧数多，压制对手以及摸奖的优秀技能之一，发动时自身为蹲姿。

JD：全方向判定，可将对手冰冻住，多用于连段。

6D：发生慢，但对手防御后我方可以获得极大的优势。

236A or B or C（空中可）：三种速度不同的飞行道具，高空使用后在落地之前硬直就会结束，可以继续进行空中行动。

236D（消耗 25% 能量，空中可）：有冰冻对手的效果，可用于压制和多择。

623A or B：应对斜上方的对空技能。A 版发生速度快，B 速度虽慢，但 6～19 帧自身无敌。

623C：发生第一帧起全身无敌的升龙技，被防后自身硬直极大。

623D（消耗 25% 能量，长按可蓄力）：第一帧起无敌的 2Hit 攻击，第一 Hit 附带冰冻效果，第二 Hit 蓄到最大的话对手无法防御。

214+A or B or C（空中可）：B、C 版多用于连段，A 可以出其不意打乱动，3 个版本被防御后都会遭到确反。

214+D（消耗 25% 能量，空中可）：第一 Hit 有冰冻效果，第二 Hit 将对手打飞，在版边可以继续追击，版中可以用必杀 632146C 追击。

C 连打：连段用，第 8Hit 有浮空效果。

632146C（消耗 50% 能量：发生快的大范围冲击波。

632146D（消耗 50% 能量）：多用于连段中抢血用的必杀技。

NEW 236236D（消耗 50% 能量）：本作新增的当身必杀，与 Hakumen 的非常相似，但伤害不高，且不对应下段攻击。

2 蓄力 8D（消耗 100% 能量）：一击必杀，无法防御，但是对手可以用跳跃躲避，基本接在投技中或是将对手冰冻后使用。

人物点评与变更点说明

Jin 和 Ragna 一样因为连段简单、容易上手而被评为“民工”型角色。不过总体来说，Jin 的性能在本作中被削弱了，前作中的 5D、JB 等各种被人喊“赖”的强劲招数速度变慢，5B 判定变小，平均火力依旧偏低，从前作的强角变成了中等角色。不过，Jin 是万能型角色这一点依旧没有变，在各种距离下都有相应的进攻手段，基本没有太大的不利对局（Bang 除外……）。

立回思路

本次 Jin 的主要牵制手段是保持中距离使用 JC 攻击，碰到对手后用 5C、2D 等继续压制，或是靠近对手找机会使用 6A or 2B 进行 2 择。另外，空中使用 236A or B or C 并跟着飞行道具空 Dash 过去压制也是不错的选择。5D 由于发生变慢，不能像前作那样常用。面对喜欢在压制中找机会乱动的对手，可以适当地用 D 升龙打乱动，在版边用 D 升龙打到对手回报可是相当棒的。

空对空方面根据不同距离使用 JA、JB 或是 JC，地对空的话升龙 A 虽然不错，但没有头部无敌的保障，稍微发慢一点很可能就被冲过来的对手打掉，用的时候可以带一点先读。另外，6C 由于在空中必须开罩才能防御，所有偶尔可以用来打打想要起跳或是在空中的对手，成功的话起码有 4000 左右的回报。

面对擅长远距离战斗的角色，可以灵活运用 Jin 地面或是空中的 236A or B or C 观察对手的动向，然后找机会突进。如果有足够能量 rc 的话，偶尔用个 214 系列来个出其不意的突袭也可以。当 Jin 有 50% 的能量时，远距离的对手一般也不敢轻举妄动，如果看到对手放一些大动作的招，基本可以毫不犹豫地输入 632146C 一个刷屏刀过去。

关于冰冻

在前作中被 Jin 的特殊攻击冰冻住的对手需要通过不停地按方向键来解冰，而本作则不需要玩家手动了，所有冰冻状态都会最速自动解除，因此前作一些利用对手来不及解冰打出的伪连都无法成立，对玩家的连段精确度要求提高。

基本连段

5B>5C>3C>214B

5B>3C>>2B>5C>HJB>JC>JD>J214D

5B>5C>C 连打（8Hit)>6C>2D>6C>214C

蹲姿限定：5B>5C>6C>2D> 微 Dash 6B>C 连打（8Hit)>214C

6A>C 连打（8Hit)>6C>2D>6C>214C

3C>2B>5C>6C>66>JC>J2C（jc）>J2C>JD>J214C

2D> 微 Dash 6B>C 连打（8Hit)>6C>214C

4 or 6 投 > 最速 214A>5C>6C>66>JC（jc）>J2C>J214C

6C>66>5C>6C>66>JC>J2C（jc）>J2C>JD>J214C

5B>5C>3C>2B>5C>6C>6D>6D>5B>5C>3C（版边）

5B>5C>623B>6C>6D>6D>5B>5C>3C（版边）

6A>623B>6C>6D>6D>5B>5C>3C（版边）

5B>5C>623B>6C>6D>6D>C 连打（8Hit)>6C>214C（版边）

623D（2hit）>6C>623B>6C>66>623D>5c>6c>66>JC（jc）>J2C>214D>6C>214C（版边）

6D>6C>623B>623D>6C>6D>5C>J2C>214D>6C>214C（版边）

DLC 颜色

Noel

■上手难度：偏难　■实力排名：C

技能分析

5A：发生 5 帧的点拳。
2A：蹲姿拳，速度偏慢，不适合抢招用。
6A：头属性无敌的对空技，在地面上使用时对手若为蹲姿则会打空。
JA：速度很快可连打，优秀的对空技能。
5B：距离很适合牵制用，打点偏高，部分角色可以蹲姿躲避。
2B：下段攻击。
6B：发生速度一般的中段，不过即使被防御也可以用其他招取消，对手中招后会强制变成蹲姿。
JB：多用于对空和连段。
CHECK 5C：动作变得和前作完全不同，距离变短但发生变快，只有命中对手后才能跳取消。
2C：2Hit 的下段攻击。
6C：共 2Hit，对手在空中必须开罩防御。
3C：姿势非常低的下段攻击，被防后破绽极大。
JC：共 3Hit，弹属性攻击。
236A or B or C：分别往近、中、远距离进行射击。
J236C：空中连段收尾用的 3Hit 射击。
214A：速度非常快的投技（无法拆），只能命中地面站姿的对手。
22B or C：将倒地的对手打浮空（倒地发动限定），用于连段。
5D（D 连锁使动技）：5～19 帧对打击无敌，本作中 Noel 主力技之一。
CHECK 2D（D 连锁使动技）2D 从前作的中段技变成了全段，对手蹲姿时可以打正逆择。
6D（D 连锁使动技）：发生较慢的下段攻击，5～12 帧对头、体属性无敌。
4D（D 连锁使动技）：向后移动并进行攻击，1～19 帧膝上无敌。
JD（D 连锁使动技）：从空中往地面射击，1～15 帧上半身无敌。
NEW J4D（D 连锁使动技）：新增技能，根据跳跃角度可以瞬间移动到对手的正前、后方进行攻击，动作中无敌时间长，可以躲升龙等对空技。
D 连锁中 5A：快速射击，连段用。
D 连锁中 6A：向前踏一步进行射击，连段用。
D 连锁中 5B：将对手击飞的射击，版边连段用。
D 连锁中 6B：发生快的中段，在连锁中很难反应，可以和 6D 配合进行 2 择。
D 连锁中 5C：连段用的射击，命中后可以跳取消。
D 连锁中 6C：多 Hit 攻击，飞道判定，可将对手拉近。
D 连锁中 236D：连段的收尾技，被防后我方不利。
D 连锁中 214D：迅速移到对手背后进行攻击，被防御后会遭到确反。
D 连锁中 623D：前作中的 28D，本作中没有了无敌时间。被防御会遭到确反。
632146D（消耗 50% 能量）：1～10 帧全身 GP 的必杀攻击。
空中 236236D（消耗 50% 能量）：空中发动的连射必杀，必杀结束后不能像前作那样马上进行空 Dash 等，硬直一直持续到落地。
214214C（消耗 100% 能量）：一击必杀，发生后自身有无敌时间。

人物点评与变更点说明

拥有优秀的机动力，可是由于牵制和突进能力的不足，无论前作还是本作 Noel 都处于比较尴尬的位置。Noel 本次大量普通技被削弱，取而代之的是 D 系列的加强，能否灵活运用 D 系招战斗是获胜的关键。Noel 的火力方面十分不错，平均火力在 3500 左右，熟练掌握 22BC Loop 后能打出各种高伤害，而且 22BC Loop 的输入难度较前作要简单了不少。

立回思路

Noel 最擅长的要数近距离战，近距离时用速度快的 5A、2B 压制，然后利用 6B、214A 进行多择。如果遇上喜欢乱动的对手，就可以用 5D、2D、4D 等应对，一摸中对手起码就是 3500。几个 D 连锁起始技都拥有不同的无敌效果，想要练好 Noel 的话，必须熟练掌握每个 D 的使用时机，用的好的话，对手在近距离基本是不敢随便乱出招的。中距离可以使用 5B、5C 尖端进行牵制，偶尔也可以用 5D 摸奖（偶尔，不能滥用）。

对空方面，如果对方从远距离空 Dash 过来，准备时间充足的话可以使用 6A 或 JA，如果是中距离的话可以使用全身无敌的 5D 或是上半身无敌的 4D 来应对。这一作 Noel 的 D 确实非常好用，不过这也导致许多初学者过于依赖，整场战斗不停地各种 D 乱舞。实际上 D 系被防住后 Noel 并不处于优势，后面的各种派生都存在着一定的风险，要慎用。

远距离依旧是 Noel 的一大弱项，幸亏本次 236 系列的几招发生速度全体变快，虽然没多少回报，但命中对手的机会增加，对手被击中后可趁机快速接近。除此之外在远距离 Noel 基本没其他事可做。

基本连段

5A or 2A or 2B>5B>5C>2C
5A>6A>6C>5D>6B>5C>JD>6D>236D（需要和对手距离非常近）
5D or 2D or 4D>6A>6C>214A>2B>6C>JD>6D>5C>6B>236D
5D>6A>6C>6D>2D>623D>6C>JD>5C>6B>236D
5D or 2D>6A>6C>214A>2B>6C> 投取消 >6C> 延迟 22C>6C> 延迟 JD>6D>5C>6B>236D
J4D>6C>6D>2D>623D>6C>JD>5D>5C>6B>236D
214A>2B>6C>5D>6B>5C>JD>6D>236D
3C>22BC>6C>5D>2D>623D>6C>HJD>6D>5C>6B>236D
3C>22BC>(6C>22B>22C)×4>6C>5D>6B>5C>JD>6D>236D
3C>22C>6C>4D>236D>6C>22B>22C>6C>5D>5B>6B>5C>JD>6D>236D（版边）
投 >214A>2B>6C>JD>6D>5C>6B>236D
投 >214A>2B>6C>22C>6C>JD>6D>5C>6B>236D
投 >22C>6C>4D>236D>6C>22B>22BC>6C>5D>6B>5B>5C>JD>6D>236D>632146D

DLC 颜色

Rachel

■上手难度：难　■实力排名：悲剧的最底层

人物点评与变更点说明

公主大人经过调整，由原来的三强直接变成了最悲剧的垫底角色。风槽的回复速度变慢，J2C 只能用 3C 取消，各种普通技的判定弱化，几个高火力连段难度极大，正常情况下的平均火力低得可怜，Rachel 在本作中沦为了纯 STG 炮台角色，基本是龟着打，对操作者的基本功要求非常高。总而言之各位使用 Rachel 的玩家们，考验爱的时候到了。

立回思路

在没有任何掩护的情况下，不要贸然接近对手。远距离利用 236 系炮进行牵制，想办法阻止对手靠近，然后找机会召唤青蛙或南瓜，并在它们的掩护下尝试接近对手进行压制多择，当自身受创时青蛙南瓜会立即消失。注意进攻时若和对手不是很近的情况下，Rachel 的 3C、5C 等部分招需要借助刮风来推送，否则容易出现距离不够打空的情况。多择方面可以利用 3C、4B 以及低空 J2C，低空 J2C 的使用方法是起跳瞬间立刻输入 3CD，这个中段一般人除了先读基本是没法靠反应站起来的。另外，其实除了面对 Λ-11 等射击系角色外，正常情况下 Rachel 一般没有必要主动靠近对手。

中距离可以用 6A 对空 6B 对地，6B 距离虽远但发生较慢，需要先置，由于这次 6B 的 CH 后摇晃时间很短，后面的 Dash 追击比较困难。玩家可以试着在出 6B 的同时按下 D 键刮风，这样在看到 CH 时就可以立刻用 5B 进行追击，虽然这样的用风方式稍微奢侈了点……对空方面，基本是没必要跳起来和对手战斗的，在地面用炮击和 6A 就足够了，对手处于比较高的位置的话可以试试从下往上摸 JC，JC 的上方判定较强。

Rachel 一旦被被对手接近压制的话不要想着插动，而是要想办法用 CA、大跳刮风、开罩拉开距离等方法安全逃离，有南瓜在场的情况下可以试着用 2C，如果 2C 被防要立刻刮风用南瓜攻击对手，否则会遭到确反。

技能分析

5A：2Hit 攻击，打不到一部分角色的蹲姿。
2A：可连发的蹲姿攻击。
6A：对空技，7～12 帧对打击 GP。
JA：空中小拳。
5B：判定不错的连段用技能，可以跳取消。
2B：下段攻击。
4B：发生很慢的中段技。
CHECK 6B：长度不错的中距离牵制攻击，CH 后的摇晃时间不如前作，连段确认较难。
JB：连段用技能。
5C：连按两下可派生第二 Hit，发生较慢，不配合风的话第二下容易打空，FC 效果。
2C：效果类似升龙的电椅攻击，被防破绽大。
6C：连段用的旋转攻击。
3C：多 Hit 下段攻击
JC：低空使用可打到地面的对手，空中战时在比对手低的位置使用效果很好。
CHECK J2C：从空中快速向下方进攻，配合风可变成高速中段技，不过本作中这招命中对手只能用 2C 取消。
方向键 +D 消耗风槽刮风，对敌我双方的行动都会产生影响。
236A or B or C（空中可）：朝三个不同的角度发射避雷针，灵活配合风的话可射到画面的任何位置。
CHECK 214A（空中可）：召唤青蛙并爬向对手使用电击。青蛙在本作最大的削弱就是移动速度变得非常慢，刮风可以让它快速移动。
214B（空中可）：召唤南瓜，只有刮风的时候南瓜才会有攻击判定。
CHECK 214C（空中可）：前作的 22A，在设置过避雷针的位置落雷。
632146C（消耗 50% 能量）：自身和避雷针所在位置发动落雷，基本用于连段。
NEW 632146B（消耗 50% 能量）：本作新增必杀，召唤各种各样的东西朝对手进攻。
222B（消耗 100% 能量）：发生极慢的一击必杀，对手无法防御。

基本连段

6A>5B>JB>JC(jc)>JB>JC>J236A
6A>5B>HJB>JA>JB>JC(jc)> 延迟 J2C
6A>632146C
5B>5CC+D>236B>Dash　5B>HJB>JA>JB>JC（jc）>JB>JC
5B>5CC+D>236B>Dash 6A>214C>HJB>JC>jc>JB>JC
2A>5B>5CC+D>236B>Dash　6A>632146C>236A×2>Dash 3C（1Hit）>214C>3C（1Hit）
2A>5B>5CC+D>214A>Dash 3C（3Hit）（214A 发生）>236A>Dash 3C（3Hit）>214C>3C（1Hit）
2A>5B>5CC+D>214A>Dash 3C（3Hit）（214A 发生）>214B>J2C Down（Hazama 限定）
2A>5B>5CC+D>236B> 低空 Dash>J214C> 落地后 6C>JC（jc）>JC>236A
2A>5B>5CC+D>214A>Dash 6C（214A 发生）>J236C> 落地 Dash　6A>632146C>J2C LV3> 落地 214A>3C
2A>5B>5CC+D>Dash 5CC>214B>3C（对面弹回落地后）>214A（版边）
2C（CH）>1D>6A>632146C>Dash（对面背后位置）> 垂直 HJ 8D> 最高点 J2C> 落地 236A>66 3C>214C>6C>AC
5B>6CD>JC>5B>5CC+D>214A>66 2B>5B>HJ2C LV3> 落地 236A>Dash　6A>632146C>236A×2>66 3C（1Hit）>214C>3C（1Hit）

DLC 颜色

少女心

作者：有马七助

Taokaka

■上手难度：难　■实力排名：B

技能分析

5A：打点高的拳攻击。
6A：对空用 2Hit 攻击，打不到 Litchi 的蹲姿。
2A：下段攻击，发动时自身身位非常低，一次最多可连点两下。
JA：空对空相当好用的小拳。
5B：发生速度优秀，打乱动压制非常好用。
6B：中段攻击。
2B：往前移动一点进行低身位攻击。
CHECK 5C：地面主要牵制技，不过本作即使 CH 也无法接上 6C，回报方面大不如前作。
JB：上下判定非常大，另外可作为逆向择。
2C：可长按蓄力的爪击，非下段。
6C：可长按蓄力，对手 44 容易中招，是 Taokaka 本作最大回报的招式。
3C：3Hit 攻击，最后一 Hit 为下段
JC：中距离空对空技能，可长按蓄力。
236A（可连按）：可用于打乱动，注意途中对手可以用升龙反击。
CHECK J236B（可连按）：动作发生变化，高威力连段收尾用技能，无法像前作般将人放倒。
236C（可连按）：发生慢，奇数 Hit 为中段，偶数 Hit 能将对手浮空。
214A or B or C：A 为随机扔出迷你 kaka、枕头、2Hit 炸弹；B 随机扔出锤子和棒球，扔出棒球的话过一段时间棒球就会绕地球一周再飞回来攻击一次；C 是扔出一个大球，慢慢向前滚动。
214D：向正面进行低空跳跃，在版边用可以爬到墙上。
2 蓄力 8：快速向前突进技。
22C：低身位多 Hit 攻击，可用于对空或磨槽。
236236D（消耗 50% 能量）：发生后有无敌时间的 5Hit 必杀，被防后硬直时间长。
214214C（消耗 50% 能量）：防御不能的必杀技，对手只有蹲下或往后空 Dash 才能躲开。
236236B（消耗 50% 能量）：分身必杀，发动后攻击力下降。
4 蓄力 1or2or8D（消耗 100% 能量）：一击必杀，着地前有无敌。
5D：往正前方突进。
2D：向上方突进。
4D：急退一段距离后向前突进。
JD：在空中向斜下 30 度方向突进。
J2D：在空中向斜下 45 度方向突进。
J4D：在空中向下方向突进。
J8D：在空中向斜上方向突进。
D 系突进中 A：紧急停止
D 系突进中 B：横向移动，可以穿过对手到其身后
D 系突进中 C：停下行动进行垂直跳跃
D 系打到对手后拉方向 6：向前跳
D 系打到对手后拉 6 以外的方向：向后跳

人物点评与变更点说明

Taokaka 身手灵活，可以进行空中三段跳，拥有异常优秀的机动力，熟练运用 D 系可以在画面上随心所欲地窜来窜去，不过她同时也是容易出交通事故的角色。本作 Taokaka 的不少普通技被削弱，体力也有所降低。不过被开发出来的挑衅连段让 Taokaka 有着相当优秀的火力，连段难度较高，想要在实战中稳定下来需要下一番功夫练习。

立回思路

5C 的长度虽然很适合中距离牵制，但由于本作即使打 CH 也无法接上 6C，就算摸中了也没有多少回报，而且一旦挥空硬直很大，这招基本上可以封印。主力牵制技使用 JC，对空对地均可使用，另外偶尔也可以用 6C 尖端摸奖，打中人的话可以带入 Taokaka 的最大火力连段。使用 D 系可以快速接近对手，到了近距离后用 5A、2A、5B 打乱动，点 A 时出其不意来个投技也是不错的选择，Taokaka 的投范围是非常大的。压制过程中 Taokaka 的中段 6B 相当好用，不仅发生快而且对手防住后我方有利，接下来可以继续用 5B 等招进行压制。

Taokaka 的地对空主要使用的是 6A 和 2D，6A 有空中普通防御不可的效果，5～10 帧对头属性无敌；2D 回报不错，不过需要先读。空对空方面，距离近的话使用可以连打的 JA，除此以外基本上可以用 JC 或是 JB 应对。

Taokaka 因为防御槽少的关系，是特别容易被破防的角色之一，不过幸好她的 DA 性能非常优秀，被压制时消耗 50% 气即可逃到空中去。

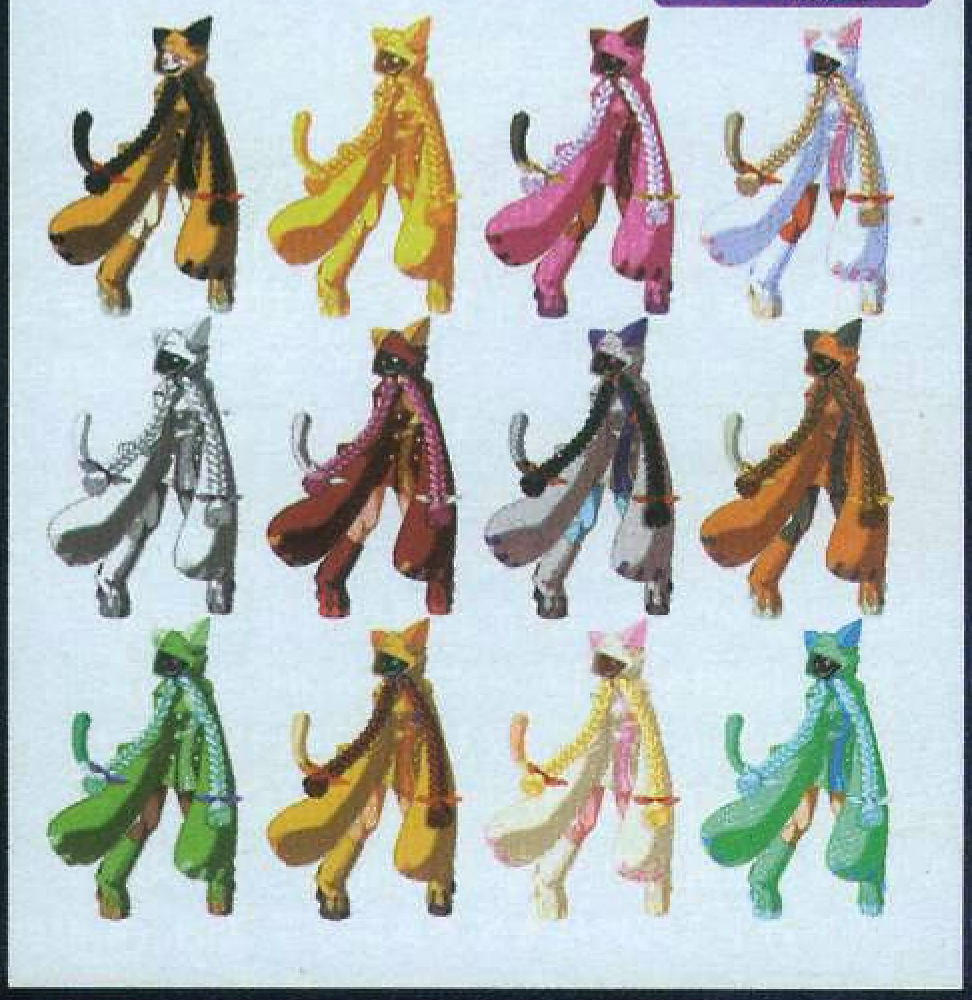
关于猫步

让 Taokaka 蹲下后将方向键拉往前斜下，Taokaka 就会整个身子趴在地上，变成一种身位超低的姿势，我们将其称作为“猫步”。利用猫步 Taokaka 可以躲过很多攻击，如 RG 的 5B、JIN 的 5D、Λ-11 的 5D，或是各种来自空中的攻击等等，熟练掌握了使用技巧会在战斗中起到很大的帮助。

基本连段

5B>3C>5DB>5C>2D6>JC>8D6>JC（jc）>J236B×5
5B>3C>5D6>JC>JD6>JC（jc）>JB>JC（延迟 jc）>JC>J236B×5
4 投 >236C×2> 延迟 2D>JD6>JC>JD6>JA>JC(jc)>JC（jc）>JC>J236B×5
2A>5B>3C>5D6>JC>8D6>J2D6>J236B×5
2A>5B>6A(1)>J2DB> 挑衅 >214D>J2DB>22C>2D>JDA>8D>8D6>J2D6>J236B×5
JA>JA>JC（jc）>JC（jc）>JC>J236B×5
JA>JC>8D6>J2DC>JC>JD6>JC>J8D6>J2D6>J236B×1>J2D6>J236B×5
5B>6A(1)>J2DB>(挑衅 >214D>J2DB)×6>5C>2D6>JDA>J8DN>J8D6>J2D6>J236B×5
6B>5B>6A>J2DB>(挑衅 >214D>J2DB)×6>22C>2D6>JDA>J8DN>J8D6>J2D6>J236B×5
2B>6A(1)>J2DB(挑衅 >214D>J2DB)×4>22C>2D6>JDA>J8DN>J8D6>J2D6>J236B×5
3C>5D C 派生 >J2DB(挑衅 >214D>J2DB)×8>5C>2D6>JDA>J8DN>J8D6>J2D6>J236B×5
JC>5B>6A(1)>J2DB>（挑衅 >214D>J2DB）×4>22C>2D6>JDA>J8DN>J8D6>J2D6>J236B×5
6 投 >J4DB>(挑衅)>214D>J2DB)×6>5C>2D6>JDA>J8DN>J8D6>J2D6>J236B×5
4 投 >214D>J4DB>(挑衅)>214D>J2DB)×7>22C>2D6>JDA>J8DN>J8D6>J2D6>J236B×5

DLC 颜色



Tager

■上手难度：普通　■实力排名：C

人物点评与变更点说明

Tager 属于近距离战相当强的角色，他的体力在全角色中位居第一，平均火力相当高，各种不能拆的指令投在近距离给对手相当大的威胁。本次 Tager 的实力稍有提升，不过最大的弱点依旧是机动力的不足，无法进行 Dash 和二段跳，虽然拥有抵消飞道的技能，但风险不小，遇到封位封得好的射击系角色那打起来是各种痛苦……想要用好 Tager 的话，优秀的防御基本功和耐心是必不可少的。

立回思路

近距离战是 Tager 最容易发挥实力的位置，面对想要乱动的对手可以连点判定不错的 5A，然后找机会贴身使用指令投。许多害怕指令投的对手会选择 44 或是跳起，对付 44 的方法是直接使用 6A，命中后可带入连段，对手跳起的话可以用 623C 直接抓下来。中距离可以挥挥 5C、5D 等牵制技，不过这些招的速度都比较慢，一不小心就会被对手 CH。总之作为 Tager 还是想办法利用 236A、B、大跳或是 2D 等方法接近对手，保持近距离战。

地对空的话可以使用 2A、623C 或是凹 2C，空对空使用 JC、JD，空对地的话可以使用 JB 或是 J2C，J2C 的时间差用来骗对方的对空技效果相当不错。

远距离 Tager 惟一的攻击手段只有 41236D 发射电磁炮，如果看对手不打算过来的话也可以使用 421B 蓄电力（面对射击型角色不能随便用），Tager 电力槽满的情况下对手在远处基本是不敢轻举妄动的，我们也可以利用这个心理趁机用大跳等方法接近。

技能分析

5A：发生快距离远的拳。
2A：判定不错的蹲姿拳，可用于对空。
6A：挥拳时手上带电的部分有抵消飞道的效果。
JA：发生、判定优秀的空中拳。
5B：保持站姿进行下段攻击。
2B：下段攻击。
6B：中段攻击。
JB：对地判定强，可以打逆向。
5C：中距离牵制技。
2C：发生慢，对手空中必须开罩防御。
6C：动作大距离长的中段。
3C：可将对手放倒的下段。
JC：空对空用。
J2C：从空中垂直向下攻击。
5D：向正前方挥拳，对手身上有磁力后对空对地均可。
2D：以低姿势向前突进。
4D：发生快，GC 中可用于打乱动。
JD：跳起挥拳，中距离空对空用。
转方向一圈 A or B：指令投，B 威力高，A 发生较慢威力小，但是有无敌。
623C：对空指令投
236A or B，输入 236A 可追击：突进技，可以抵消弹属性攻击。
NEW 22D：将倒地的对手抓起来。
421B：快速回复电力槽。
41236D：电力槽蓄满后可使用的超高速飞行道具。
236236B（消耗 50% 能量）：四周判定强的必杀，发动有无敌。发动后再输入 236236B 一次可进行追加攻击，需要另外消耗 50% 能量。
转方向两圈 C（消耗 50% 能量）：第一帧起无敌的指令投。
转方向三圈 C（消耗 100% 能量）：发生慢的一击必杀。

Tager 的 44 拥有的无敌时间相当长，灵活运用 44 让对手打空并用指令投反击，这是所有 Tager 使用者必须掌握的技能之一。

关于磁力

Tager 的 D 系技以及电磁炮攻击命中后都可以让对手身上出现磁力，在这种状态下 Tager 使用 D 系的招，对手一旦进行防御以外的动作，都会因磁力而被吸过来一段距离。除了 D 系招以外，623C 也可以将跳在空中的对手吸过来，地面指令投必杀则可以将处于地面的对手吸近。

基本连段

JB>5A>5B>3C>22D
2B>2C>623C>6C>623C> 空 JC> 最低空 J2C>22D
2B>2C>623C> 空 JD> 最低空 J2C>2B>2C>623C> 空 JC> 最低空 J2C>22D（附加磁力时）
6C>J2C>2B>2C>623C> 空 JC>JB>5C>623C> 空 JC> 最低空 J2C>22D
6C(CH)>JC>5C>623C> 空 JC>JB>5C>623C> 空 JC> 最低空 J2C>22D
6C>J2C>2B>2C>623C> 空 623C>6B>2C>623C> 空 JC> 最低空 J2C>22D（附加磁力时）
5C(CH)>6C>623C> 空 JC>JB>5C>623C> 空 JC> 最低空 J2C>22D
5C(CH)>6C>623C> 空 JD> 最低空 J2C>2B>2C>623C> 空 JC> 最低空 J2C>22D
J2C(rc)>J2C>2B>2C>623C>6C>623C> 空 JC> 最低空 J2C>22D
J2C(rc)>J2C>2B>2C>623C> 空 JD>J2C>2B>2C>623C> 空 JC> 最低空 J2C>22D（附加磁力时）
5D(CH)>623C> 空 623C>6C>J2C>2B>2C>623C> 空 JC> 最低空 J2C>22D
2D(CH)>5C>41236D>2C>623C> 空 623C>6B>2C>623C> 空 JC> 最低空 J2C>22D
2C(FC)>J2C>2B>2C>623C> 空 JC> 最低空 J2C>2B>236A>5C>6A>623C> 空 JC> 最低空 J2C>22D
投 >623C>JC 移动 >J2C>22D（附加磁力时）
41236D>5C>623C> 空 623C>6B>2C>623C> 空 JC> 最低空 J2C>22D
4D(CH)>5C>623C> 空 623C>6B>2C>623C> 空 JC> 最低空 J2C>22D

Litchi

■上手难度：普通　■实力排名：S

人物点评与变更点说明

各种超高火力连段、普通技判定强、能量槽回收速度快……Litchi 在本作中是公认的大赖角之一，与 CT 相比本次普通技方面全面强化，压制能力变得非常可怕，连段也变得更加容易代入，火力最低 3000 左右，高则 7000，一套连段打完基本都能回收 50% 气 + 将对手送到版边，紧接着可以用必杀防止对手逃并进行多择，一局被她摸中两三次基本就滚了……Litchi 属于相当全面的角色，基本上没有什么不利的对局。

立回思路

持棍状态的 Litchi 拥有非常优秀的牵制能力，平时的主要立回方法是保持在中远距离用 JC 和 6B 尖端进行牵制，这两招的攻击范围都非常远，对手稍微动一下就会 CH，然后就是最低 3000 起的连段 + 版边起攻。靠近对手后用判定强的 5B 压制，接着可以用 6A 和一通 C 派生（41236D 派生 C）进行二择，一通 C、B 派生发生快，都可以用来打地面乱动，不过要注意一通系在被防后都会有大硬直，会被确反。若遇到防守坚固不爱乱动的对手，可以多使用新技能 6D，这招一次就可以撞掉对手一个防御槽。

对空可以使用普通空防不能的一通 A，或是 2C，2C 虽然没有无敌，但姿势低前斜上判定强，最可怕的是 2C 起始的连段可以打到 7000 以上。空对地的话可以选择 JB，这招的判定相当霸道，摸中了回报也很高。

技能分析

CHECK A：发生快打点高，本作可以跳取消并接 5B。

CHECK 2A：身位超低，和 5A 一样可以跳取消及接 5B。

JA：判定为前斜上的对空技。

6A（持棒）：中段技，被防后自身的硬直比前作要短。

5B（持棒）：判定强的主力牵制技。

2B（持棒）：低姿势长距离下段技。

6B（持棒）：远距主要牵制技，很多角色可以蹲姿躲过。

5C（持棒）：2Hit 牵制攻击，单发风险大，通常跟在 5B 后使用。

2C（持棒）：对前斜上判定强，用于对空。

6C（持棒）：4Hit 攻击，打乱动和磨防御槽效果都不错。

3C（持棒）：距离很长的下段，动作较慢，远距离偶尔可用来摸奖。

JB（持棒）：对下方和左右判定都很大，空对地主力技。

JC（持棒）：距离长发生快，空对空主要迎击手段。

不持棒的 6A、5B、2B、6B、2C、JB：动作和持棒时相似，不过攻击力和距离判定有一点改变。

5C(不持棒)：不持棍状态变成了 1Hit。多用于连段。

6C（不持棒）：用于连段的 2Hit 攻击。

3C（不持棒）：发生快的下段攻击。

JC（不持棒）：跳起来往斜下进行攻击。

236A（不持棒）：发生快的低姿势下段。

236B(不持棒)：向斜上方踢去，可接在 236A 的后面。

236C（不持棒）：被防后硬直较大的中段。

5D：设置棍子，再次按 D 可让棍子往斜上方飞。

2D：设置棍子，再次按 D 可让棍子笔直向前飞。

41236D：让设置在地面的棍子发动旋转攻击并往自己的方向飞来。

623D or 421D（空中可）：让设置在地面的棍子向前后移动，可改变棍子飞出的轨道。

63214A or B or C（空中可）：设置好棍后，发动此招可让自身往棍子所在方向跳去。A 是跳到棍子上；B 是跳到棍子上将其往斜上抛出；C 为跳上棍再向前跳跃。

上棍状态 A or B or C：A 为踢向正下方，多用于连段；B 是立刻发动 236B；C 是立刻发动 236C

NEW 6D：新增技能，磨槽效果好，被防后我方有利。

NEW 4D：新增中段攻击，命中后对手变成摇晃状态。

JD：朝斜下方扔出棍子，再次按 D 发动后棍子笔直向前飞。

J2D：垂直向下攻击并设置棍子，再次按 D 发动后棍子往斜上方飞。

41236D，按 A or B or C 可派生：输入 41236D 会进入一个有上中段 GP 效果的特殊状态，接着可按 ABC 进行派生。A 派生为对空攻击，空中的对手必须开罩防御；B 派生是对前方的长距离攻击，多用于打乱动；C 派生为下段。

623D：升龙，弹属性，无法 rc。

6428C(消耗 50% 能量)：发生超快的对中距离必杀。

632146D(消耗 50% 能量，空中可)：让棍子离开自己攻击对手，发动时拉住方向可控制棍子的轨道。

632146D（消耗 50% 能量）：棍子变成人型对对手进行连续攻击，持续时间非常长，发动后 Litchi 本人就可以马上进行其他行动。

站在棍子上时 D（消耗 100% 能量）：一击必杀。虽然有无敌，但发动极慢，单发不容易命中。

遭到压制的时候 Litchi 有升龙可用，不要需要注意的是 Litchi 的升龙是弹属性的，被防御后即使有能量也无法进行 rc，风险比较大。看准时机直防后用 2A 插动也是不错的选择，光是 2A 摸到 Litchi 也能打出 3000 以上的连段。

基本连段

B>C>6D>B>C>236A>236B>236C

B>2C>6D>B(jc)>JBC> 着地 >C>2C(jc)>JB(jc)>JBCB>236B>236C（需要离版边较近）

4D>236B>236A>236C>236B>236A>236C>B(jc)>JBC>421D> 降 JC>2C>6C>3C>2D>6C>41236D 派生 C>JC（版边）

2A>B>2C>41236D 派生 A>623D>236A>236B>63214A>A 派生 >C 派生 >6C1>421D>2C(jc)>JB(jc)>JBCB>236B>236C

2A>B>2C>41236D 派生 A>623D>236A>236B>63214A>A 派生 >C 派生 >6C>C>2C(jc)>JB(jc)>JBCB>236B>236C

6A>B>2C>41236D 派生 A>623D>236A>236B>63214A>A 派生 >C 派生 >6C>C>2C(jc)>JB(jc)>JBCB>236B>236C

B>2C>41236D 派生 A>623D>236A>236B>63214A>A 派生 >C 派生 >6C>2B>2C(jc)>JB(jc)>JBCB>236B>236C

2C>41236D 派生 A>623D>236A>236B>63214A>A 派生 >C 派生 >6C>C>2C(jc)>JB(jc)>JBCB>236B>236C

3C>41236D 派生 C>623D>236B>63214A>A 派生 >C 派生 >6C>C(jc)>JBC> 着地 >C>2C(jc)>JB(jc)>JB>JC>236B>236C

4 投 >41236D 派生 A>623D>236A>236B>63214A>A 派生 >C 派生 >2C(jc)>JB>JC> 着地 >C>2C(jc)>JB(jc)>JBCB>236B>236C

6 投 >41236D 派生 A>623D>236A>236B>63214A>A 派生 >C 派生 >6C>C(jc)>JBC> 着地 >C>2C(jc)>JB(JC)>JBCB>236B>236C

C(FC)>B>2C>6C>C(jc)>JBC> 着地 >C(jc)>JBC> 着地 >C>2C(JC)>JB(jc)>JBCB>236B>236C（无棍起始）

632146D>B>2C> 立直 >6C>C>2C(jc)>JB(jc)>JBCB>236B>236C（无棍起始）

DLC 颜色

Arakune

■上手难度：难 ■实力排名：A+

■虫的飞行角度

技能分析

5A：打乱动用，输入 6B 可派生技能将对手打飞。
2A：主力下段技，可连打。
6A：可以将对手拉近的中段。
JA：空对空用，打中后能带入回收烙印的连段。
5B：3Hit 压制用技能。
6B：距离很短的下段，需要贴身使用。
2B：身位超低的对空技，判定比前作要弱。
JB：对前下方进行多 Hit 攻击，空对地非常好用。
5C：头属性无敌的对空技。
2C：急速向前突进进行下段攻击，被防后会遭到确反。
6C＞派生 5C＞派生 2C：跳起来使用中段攻击，空中判定，第四帧起对脚无敌，可以派生两次。
3C：潜入地面后突然出现在前方一定距离的位置，硬直较长。
JC：很难反应的快速中段。
5D：向前吐雾，碰到对手可回收烙印槽。
2D：向前方吐种子，2Hit，碰到对手可回收烙印槽。
6D：召唤 UFO 从空中缓缓落下，碰到对手可回收烙印槽。
CHECK JD：从地面伸出触手进行攻击，碰到对手可回收烙印槽，使用时可通过拉方向键来控制触手出现的位置。前作这招是中段攻击，本次被改成了上段。
J6A or B or C：空中向前突进，三个版本的飞行距离不同。
J2A or B or C：迅速从空中对下方进行突进攻击，A 版是向前下方突进，B 版是向正下方，C 版向后下方，可用于打正逆择。
J236D：召唤雾，雾碰到对手后可回收烙印槽。召唤出来的雾共有三种飞行轨道：1. 会自动飘在对手头顶上方。2. 以低速往对手身上飘去。3. 缠绕在 Arakune 自己身上。三种雾是随机出现的。
J236C：连段用多 Hit 攻击。
214A or B or C（空中可）：突然消失然后根据按键出现在不同位置，迷惑对手和连段中用。
236B：让自己变成迷彩状态。
在画面边缘输入后空 Dash：从画面的一边瞬移到另一端。
空中 236236C（消耗 50% 能量）：地面无法防御的必杀，对手跳起可躲过。
236236C（消耗 50% 能量）：朝正上方发射激光，发动瞬间全身无敌，被防后会遭到确反。
632146D（空中可）（消耗 100% 能量）：变成一个巨大的球，随机以一种轨道飞向对手，无法防御的一击必杀。

人物点评与变更点说明

Arakune 是一个需要耐着性子龟着打的 STG 型角色。本作对烙印槽设定进行了更改，让对手中烙印不再像前作那样简单，立回方面的要求变得更高。Arakune 的火力可以用恐怖来形容，只要满足条件，在实战中打出 8、9000 甚至上万的连段都是可能的，爆发力比较强。

烙印系统

在画面的下方有一个 Arakune 特有的“烙印槽”，当玩家使用 D 系列的攻击接触到对手后，该槽便会增加，当槽增长至 100% 的时候对手的身上就会被缠上烙印，此时玩家可以通过松键来召唤出各种虫子。虫子一共有四种，分别对应 ABCD 四个按键，四种虫的飞行角度具体请看图例，另外松键的瞬间玩家还可以通过方向键来调整虫子出现的位置。和前作不同的是，烙印状态中对手即使再中 D 系招烙印槽也不会增加，烙印槽随着时间慢慢减少至 0 时烙印状态会自动解除。

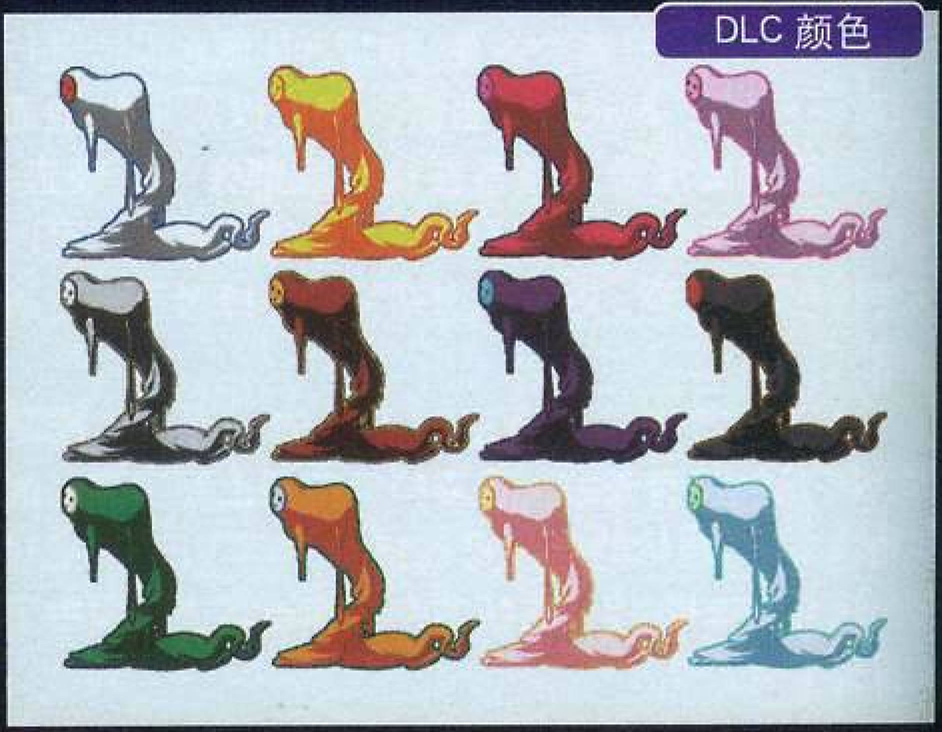
立回思路

战斗开始后 Arakune 尽可能与对手保持远距离，用 2D、JD 进行牵制，之后找机会召唤 UFO 和雾，有这些东西存在的情况下对手也不敢贸然靠近。和对手处于中距离的时候，除了逃跑也可以选择用 JB 应对，这招空对地的效果异常优秀，摸中对手后可以用 2A 或 6A 等进行多择。平时摸中对手基本不要想什么抢血连段（也没有），而是要以上烙印为主。一旦成功让对手变成了烙印状态，马上发动各种虫封住对手的行动，然后本体上前利用 66、44、2A、6A、JC 等进行多择打破对方的防守。

若对手想要从空中冲过来抓 Arakune 的话，可以活用 5C 或是 2B 对空，也可以尝试空投，空投一旦成功可以打出一套直接回收 100% 烙印槽的连段。若不小心被对手抓住压制的话，可以找机会用发生快的 5A 插动，或是利用 Arakune 回避性能强的 44 来逃脱。

基本连段

5A×1 ~ 3> 派生 6B> 前 HJ6D
2A＞5B＞5D＞前低 Dash JA×2＞J4B＞5A＞派生 6B＞J6D
6A＞5D＞前低 Dash JA×2＞J4B＞5A＞派生 6B＞J6D
5C（FC）＞5D＞前 jc＞J6B＞前 jc＞JA＞JB2＞JC＞JD
2BCH＞5D＞J4B＞5A＞派生 6B＞J6D
JA＞J6A or B＞前 jc＞JA＞JB2＞JC＞JD
JB＞236236C＞5D＞前 hjc＞JC＞JD
投＞236236C＞5D＞前 jc＞J6B＞JA＞JC＞JD
3A＞3A＞6A 虫＞6A（最速 5D）＞JC（按住 C）＞D 虫降下＞214A（按住 A 松 4C）＞落地后松 5A＞A 虫＞D 虫（烙印状态）
3A×2＞6A 虫＞同时按下 5CD＞5C 虫＞5D 虫落下＞5C＞5D 虫上升＞236C（打到顶点时松开 6CD）＞6C 虫＞6D 虫＞6D 虫降下中 J214C＞向前走一点 5C＞D 虫上升
3A＞214C（按住 C）＞松开 5CD＞6A 虫＞5C 虫＞5D 虫降下＞5D 虫上升＞236C（打到顶点时松开 6CD）＞6C 虫＞6D 虫＞6D 虫降下中 J214C＞向前走一点 5C＞D 虫上升
6A＞（最速 5D）＞JC（松开 4C）＞D 虫落下＞214A（按住 A）＞6A 虫＞D 虫上升
236C（打到顶点时松开 6CD）＞6C 虫＞6D 虫＞6D 虫落下时 J214C＞向前走一点 5C＞D 虫上升



信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

Bang

■上手难度：偏易　■实力排名：S

技能分析

5A：距离远的 5 帧拳，主力技之一。
2A：下段点拳。
6A：保持站姿进行下段攻击。
JA：空对空用跳跃拳。
5B：速度和距离不错的主力牵制技。
2B：牵制用，被防后可跳取消。
6B：发生速度快的中段，接在 5C 后使用很难反应。
JB：判定优秀的空中牵制技。
J4B：用于打逆向择的中段。
5C：中段技，对手防御后可以用 6B 和 2C 继续择。
2C：下段攻击。
6C：连段用技能，压制中使用的话打不到对手的蹲姿。
3C：距离远的滑铲攻击，被防后大确反。
JC：和前作一样对下判定极强的一脚。
J4C：和地面 6C 动作非常像，多用于连段。
623C（空中可）：无法拆的指令投，空中版伤害较高。
623B（空中可）：压制中和连段用，本作对上方的判定有所加强。
J236A or B or C or D：在空中扔手里剑，A 是扔出一个附带毒属性的手里剑，B 是普通手里剑，C 版与 B 版类似只是延迟扔出，D 为一次扔出三个。
214A or B or C（空中可）：在空中设置钉，人跳到钉所在位置时按下方向键可进行超高速移动。
5D：3 ～ 15 帧对上中段 GP。
2D：4 ～ 23 帧对上中段 GP。
6D：1 ～ 11 帧对上下段 GP。
JD：4 ～ 15 帧对上中段 GP。
D 系 GP 成功时 6A or B or C（空中可）：GP 成功后进行瞬移
2363214C（消耗 50% 能量）：无敌时间长的必杀，多用于连段抢血。
632146D（消耗 50% 能量）：发动风林火山，进入特殊状态。
632146B（消耗 50% 能量）：钉雨必杀，持续时间长。
CHECK 236236D（消耗 50% 能量）：拥有无敌时间、发生快的必杀，空中必须开罩防，最赖的是即使被防住也没有什么确反。
6321463214D（消耗 100% 能量）：一击必杀，第一帧起对所有攻击 GP，持续时间长。

人物点评与变更点说明

Bang 是除了 Litchi 以外的另一位大赖角，火力高、气回收快、中段、正逆择难反应、出招快判定强，一个 5A 就可以把对手点到想飞凳子。连段比起 Litchi 的要容易，是个简单好上手的民工强角。Bang 之所以从前作的偏弱变成了 S 级，主要是因为大量普通技性能和火力的强化，新增加的必杀技也是非常好用。硬要给这个角色找缺点的话——这家伙实在是太吵了（扶额苦笑）……

立回思路

Bang 的粘人功力以及压制多择都非常可怕，战斗中活用手里剑在它的掩护下靠近对手进行起攻，近身后可用 5A、2A 防止对手乱动，然后用 6A、5C、6B、2C 以及指令投进行多择。Bang 的 5A 性能非常强，发生快且距离远，对手近身想用中段择的话，反应快点一个 5A 直接破掉。受到牵制、压制时，可以利用各种发生速度快的 D 系当身，D 系硬直不长，除非直防否则对手基本上无法确反。

空对空使用 JA、JB，空对地的话可以选择 JD、J4D，或是利用 Bang 可以空 Dash 两次的特点来骗对手对空，让对方露出破绽。

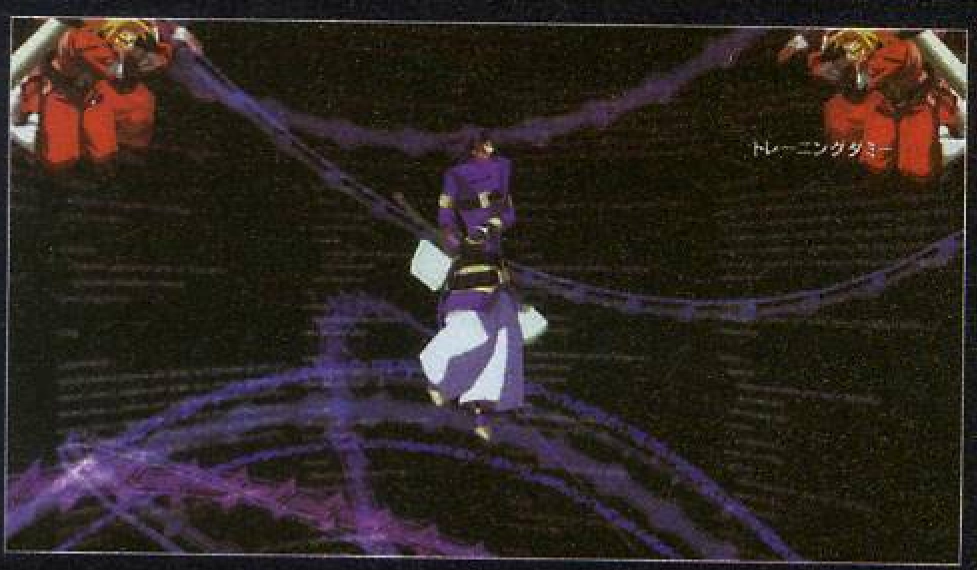
风林火山

战斗中玩家会看到 Bang 的能量槽上方有四个空槽，每用 D 系攻击成功打到对手一次就会增加一格，当四个槽全满后就可以发动技能风林火山进入特殊状态。在此状态下 Bang 的机动力大幅提升，按下方向键的所有移动方式都变成了一种特殊 Dash，很多攻击变得可以用 Dash 取消，一部分技能攻击力提升，Bang 在这种状态下只有打开防御罩才能够防住对手的攻击。这种状态的 Bang 机动力异常优秀但比较难控制，需要花一番功夫练习，控制好的话可以打得对手不知所措，但如果是不会控制的新手随便开风林火山的话，很可能就直接从上忍变成下忍了……

基本连段

A>B>2B>623B> 微 Dash 5B>2B>6C>JC
A>B>2B>2C>2363214C
A>B>2B>6C>JD>2B>6C>JC
A>B>2B>6C>JD>2B>623B>2363214C
2A>B>2B>623B> B>2B>JA>JB>623B
2A>B>2B>2C> 2363214C
6A>623B>5B>2B>6C>JC
B>2B>2C>6D>623B
2B>6C>J623B>2B>6C>JB>J623B
6B（rc）>2B>623B>2B>623B>6C>623B>5B
C>623B>Dash5B>2B>6C>JC
C>2363214C
2C>2D>JD>2B>623B>2363214C
3C>2A>B>JA>JA>JB>JB>JC
D>JB>J623B>B>2B>JA>JB>J623B
D> 低空 623B>2B>623B>2363214C
2D>JD>2B>623B>2B>6C>JC
JA>JB>J623B>A>B>JA>JB>J623B
JC 最低空命中 >2B>6C>JD>6A>623B>2363214C
J4C 最低空命中 >2B>6C>JD>6A>623B>2363214C
JD>2B>623B>2B>623B>6C>JC
JD>2B>623B>2363214C
投 >C 钉 >A>B>2B>2C>6D>623B

DLC 颜色



Carl

■上手难度：难 ■实力排名：A

人物点评与变更点说明

Carl 是一个比较特殊的角色，玩家要同时操纵 Carl 和人偶让他们互相配合，要用好的话对操纵者的手法和意识都有很高的要求。本作的 Carl 算是良调整，前作那一摸中既能杀死对手的 BUG“无限排球”连段不再成立，Carl 自身的一些普通技得到了强化，和人偶配合能够打出丰富的多择。总体来说还是属于相当强力的角色。

立回思路

Carl 自身能力比较有限，战斗时切记不要一个人冲得太前，尽可能让人偶当前锋，用 6D、41236D 去攻击对手，自己则在后方观察状况。看到对手被人偶的攻击摸到后 Carl 本体便立即冲上去协助攻击，想办法将对方关在自己和人偶中间不要放跑。当对手被夹在中间时，压制最基本的套路是 5A or 2A>5B（距离近的话 5B 后可以加一个 2B）>5C>6D>236A，然后就可以利用 6C、2A、2B、2D、3D 进行多择，对手喜欢乱动的话就直接点 A，想要跳到空中逃离压制的话可以让人偶使用 8D，这一招最强的地方在于即使开罩也无法防御。

当人偶挡在前方时，对手时常会选择从空中突进，对空可以使用人偶的 623D 和 8D，Carl 本体的话可以使用 JB，JA 虽然很快但太短，只适合距离非常近的空对空使用，地对空的时候可以使用 6A。Carl 自身的抗压能力不是很强，被对手压制后不要随便乱动，选择开罩拉开距离等比较保险的方式逃走。

技能分析

5A：距离非常短的小拳
2A：下段攻击。
6A：1 ～ 14 帧胸上无敌的对空技。
JA：速度非常快可连打的空中小拳，看上去不怎么样实际性能很强。
5B：主要牵制技，即使被防也可以跳取消。
2B：距离不错的下段攻击。
6B：往前走一步并攻击下段。
JB：空中牵制技，对横方向的攻击距离很长。
5C：Carl 普通技中距离最远的，作为中距离牵制效果不错。
2C：将对手打到空中，连段用。
6C（长按可蓄力）：中段攻击，蓄到最大无法防御。
3C：可把对手放倒的下段，被防后有确反。
JC：多用于连段。
CHECK J2C：前作的强力中段，本次被改为了上段。击中对手后可以马上输入 214C 立刻落地，不输入的情况下 Carl 会弹起来。
236A or B：移动技，可直接穿过对手。
J214C：用于连段的空中多 Hit 攻击，硬直时间较长所以不能随便单发。
623C：下段攻击，被防后会遭到确反。
632146C（消耗 50% 能量）：发生后非常强的齿轮攻击，用来防霸和打乱动都不错。
D（按住）：启动人偶，下面所有人偶相关的招式都是通过方向指令 + 松键启动。
6D 松键：向前挥拳，压制和连段中的常用技。
4D 松键：2Hit 回转攻击，命中后可将对手击飞。
3D 松键：多 Hit 下段攻击。
2D 松键：发生较慢的中段。
8D 松键：空中完全无法防御的冲击波。
22D 松键：将人偶召唤到自己所在位置
623D 松键：让人偶朝前斜上攻击，对空用。
NEW 412D 松键：让人偶对前方发射冲击波，本作新增的飞行道具，Carl 本体被打到冲击波会消失。
41236D 松键：对前方进行多段突击，结束后人偶硬直较大。
63214D 松键：让人偶使用投技，可拆。
236236D 松键（消耗 50% 能量）：让人偶对对手进行连续殴打，持续时间长，过程中 Carl 自身可行动。
214214D 松键（消耗 50% 能量）：对空强力挥拳，连段用。
64641236D 松键（消耗 100% 能量）：一击必杀，发动后人偶进入 10 秒倒计时，时间到人偶会发动无法防御的大爆炸。

关于人偶

Carl 的能量槽上面有一条人偶的 HP 槽，每当人偶进行攻击或是受到攻击时，该槽都会减少，松开 D 键让人偶停止动作后过一段时间该槽会开始慢慢恢复。当人偶 HP 槽减少至 0 时，人偶就会损坏，要经过一段时间才能恢复行动。

基本连段

(B>2B>5C>jc>6D>JC)×2 （对手被夹在人偶和 Carl 中间时）
5B>6B>6D>2B>3C>(J2C + 2D>JC)×3
5B>6B>6D>2B>3C>J2C + 2D>JC>(J2C>8D>J214C)×2
5B>6B>623C（22D）>5B>HJB>JC>623D(jc)>JB>J214C
2A>2B>3C>22D>低空 Dash J2C（214C 取消）>JB>8D>J2C + 2D>JC>J2C>8D>J214C
空投 or 6 投 >632146C
6 投 >J2C（214C 取消）>5C>JB>JC>JC>J214C
63214D>236A or B>J2C>8D>5C>HJB>JC>623D(jc)>JC>J2C>JB
2B>3C>22D>低空 Dash J2C（214C 取消）>5C>JC>214C>8D>低空 Dash J2C>214C>8D>632146C

DLC 颜色

Hakumen

■上手难度：普通　■实力排名：A

技能分析

5A：判定高的拳，用于打起跳或是对空都可以。
2A：发生快，被防后我方有利，近距离压制用。
6A：由于没有无敌效果，并不适合作为对空技使用。对手防御了这招后我方有利，因此可以在压制中使用。
JA：用于空对空。
5B：发生快距离不错的一脚，多用于连段。
2B：下段攻击。
6B：中段攻击。
JB：可用于打正逆择、空对地。
5C：攻击范围大的斩击，挥空后硬直很大。
2C：朝上方挥刀，空中必须开罩防御，可用于对空。
NEW 4C：以很快的速度向前挥刀，攻击距离长，是 Hakumen 本作的主力牵制技。
3C：发生很快的下段攻击。
NEW JC：和 Jin 的 JC 动作非常相似，发生快判定强，强力的空中牵制技。
J2A：多用于连段的技能。
CHECK J2C：前作的 JC，对前斜下挥刀，攻击范围大，空对地的效果优秀。
5D：对应上中段的当身，第 7 帧产生效果，持续时间长。
2D：对应上下段的当身，第 1 帧产生效果，持续时间短。
6D：对应上中段的当身，第 1 帧产生效果，持续时间短。
JD：对应上中段的当身，第 1 帧产生效果，持续时间短。
214A【壹】：突进并用刀柄攻击，发生快。
214B【贰】：发生速度快的 2Hit 攻击，第一 Hit 为下段，第二 Hit 有浮空效果。
41236C　【参】：发生较慢的 2Hit 攻击，摸中回报很大，第一 Hit 是中段，第二 Hit 是下段。
623A 派生 A【壹 + 壹】：以低姿势滑向前方。按 A 发动的派生攻击可把对手打浮空。
J214B【贰】：发生快且自身有无敌，空中必须开罩防御，适合用来打乱动。
J214C　【参】：发生比较快的中段。
封魔阵：所有 C 系的招接触到对手的弹属性攻击后，此技能都会自动发动，对手的攻击会被无效化，同时画面上出现一个黑色阵，对手碰到阵会受到伤害，经过一段时间阵自动消失。
632146C（长按可蓄力，消耗 50% 能量）【肆】：发动较慢多用于连段的冲击波，蓄到最大时对手无法防御。
236236D（消耗 50% 能量）【肆】：对应上中下段的当身必杀。
214214B【捌】：发动后 12 秒左右内能量槽变为无限，攻击力变为 1.2 倍。
2 蓄力 8D（消耗 100% 能量）【捌】：当身性质的一击必杀。

人物点评与变更点说明

Hakumen 和前作一样依旧是一个高火力角色，在机动力方面略有不足，不过新增加的封魔阵、4C、JC 等技能让他拥有了很强的牵制能力，面对射击型对手时不再像以往那样单方面的被虐。另外 Hakumen 还拥有对应各段攻击的当身技，使得对手在压制中也会有所顾忌。

关于勾玉

和其他的角色不同，Hakumen 的能量槽显得比较特殊，官方将其称为勾玉槽。勾玉槽会随着时间慢慢增加，也可以靠攻击对手、直防等方式加快增长速度，槽每蓄满一次上方就会有一块勾玉亮起，最多可同时亮起十块，白面的大多数必杀技基本都要消耗勾玉发动，勾玉的数量直接影响到 Hakumen 的火力，所以很多 Hakumen 在开局后都会先选择后退，等有了勾玉再展开进攻。

立回思路

在没有能量的情况下，大多选择用 4C 和 JC 进行牵制，对手从空中冲过来可以用 2C、JC 对空，也可以适当地使用当身。有了能量后就开始进攻，由于白面地面无法 Dash，可以选择空 Dash J2C 突进，空中冲过去时若对手想要对空，可以用有无敌时间的 J214B 应对。如果离对手不是非常远，也可以选择用 623A 从地面进攻。遇到射击系的对手可以用 4C 和 JC 的尖端去攻击对手的飞行道具，启动封魔阵后再慢慢向前靠近。

近距离压制可以多用 2A、6A、2B，择中段的话，比起 41236C 更推荐低空 J214C，前者不仅消耗大而且发生慢，遇到反应稍微快点的对手很难命中。

遭到压制的时候可以看准时机使用当身，成功后回报很不错。由于当身并不应对投技，所以有的人会将此作为对策压制中突然跑过来投，这种时候如果发动当身的话，投技就会变成不可拆的“× 投”，遇到这样的对手时当身要慎用。

基本连段

投 >214A>6C
3C>3C
2B>214B(1Hit)>214A>6C
投 >214A>66>A>JA>JB(jc)>J2A>JC
J2C>C>623A> 追加 A(jc)> 下降中 J2C> 着地 2C>HJ2A> 空中 Dash>J2A>JC
低空 J214C>2C> 延迟 214A>66>2C>J2A>JC
3C>2B>214A>66>B or A>JA>JB(jc)>J2A>JC
3C>2B>214A>66>B or A>J2A>J2A> 空中 Dash>J2A>JC>C>3C（版边）
JB(CH)>C>214A>623A>2C(hjc)>JA>JB(jc)>J2A>JC
J214C>214B(1Hit)〉623A> 追加 A>J2A> 空中 Dash>J2A or JC
J214C>214B(1Hit)〉623A> 追加 A(jc)>J2A>J2A> 空中 Dash>J2A>JC>C>3C（版边）
2D>66>B>JA>JB(jc)>J2A>JC
6D>6C 蓄到最大 > 低空 Dash>J2C>J214B(jc)> 下降中 J2C>2C>HJA>JB(jc)>J2A>JC
JD>2C>J2A> 空中 Dash>J2A or JC
J214B(FC)> 下降中 J2C>C>C>623A> 追加 A>J2A> 空中 Dash>J2A or JC
J214B(FC)> 下降中 J2C>C>C>623A> 追加 A>J2A>J2A> 空中 Dash>J2A>JC>C>3C（版边）
梦幻 >J214C>J214C>J214C>J214C>J214C>J214C

DLC 颜色

A-11

■上手难度：普通　■实力排名：A

技能分析

5A：接近后能打乱动，可连打。
2A：作用和 5A 差不多。
6A：头属性无敌的对空技。
5B：距离非常短，再按一次 5B 可派生 6B。
2B：下段攻击。
6B：连段用技能。
4B：2Hit 攻击，发动后脚下无敌，第二 Hit 为中段。
CHECK 5C：前作的一大赖招，攻击距离远且可以连打，适合用来应付打算近身的对手。本作中 5C 连打时不再会根据对手所在位置自动改变方向，被跳过去的话基本就是直接 CH 反击，要慎用。
CHECK 2C：发生速度变慢很多，挥空破绽大，除了压制和连段以外平时还是少用。
6C：连段用技能。
3C：多 Hit 攻击，只有第一 Hit 是下段。
JA：跳跃点拳，用处不大。
JB：对空能力一般的踢腿，对 11 来说也是很少用到的技能。
JC：空中多 Hit 攻击，可用于空对空。
J2C：用于空对地的多 Hit 攻击。
5D：攻击正前方的飞行道具，最基本的牵制技能。
6D：对仰角 10° 位置发射飞行道具，用于对空。
2D：对仰角 40° 位置发射飞行道具，用于对空。
4D：让飞行道具从对手背后出现并攻击，中段。
JD：在空中对仰角 10° 位置发射飞行道具。
J2D：在空中对俯角 10° 位置发射飞行道具。
（注：以上的 D 攻击都可按 2 次派生第二 Hit。）
214D：射程远攻击范围大的飞行道具，启动时输入 C 键可让射程变得更远，不过启动所需时间会更长。
CHECK 236D：地面轮子 4Hit 攻击，发生速度变得很慢，在本作中大多作为压制中的磨槽技使用。输入指令后马上按 C 可改变轮子出现的位置。
J214D：中段技，在地面输入 2147or8or9 可以免去跳跃动作直接在超低空发动。攻击判定发生前马上按 C 可取消攻击。
CHECK 214A or B or C：设置重力场，第一帧起全身无敌，相当于升龙。发动后会出现一个重力场槽，在槽消失之前无法再次使用此技能。
NEW 236A or B or C：新增的突进技，A 的效果仅仅是移动，B 是下段突进技，C 为上段突进技，发动 C 攻击时对手在空中必须开罩防御。
236236D（消耗 50% 能量）：飞行道具连射，持续时间长，发动后自身很快就能行动。
632146D（消耗 50% 能量）：从天上落下巨剑对敌人攻击，发动后自身第一帧起无敌。空中也可以使用，很多连段可用此招来抢血。
222D（消耗 100% 能量）：发动后有无敌，类似于指令投的一击必杀，缺点是距离太短。

人物点评与变更点说明

Λ-11 这一作也算是良调整，2C、5C 都被削弱，5DD 不能再接上 4DD，部分招被防住后不能随便 jc 或是 44、66，前作几个赖到让对手想哭的东西基本都进行了调整，不过依旧是一名强角色。Λ-11 这一次近身战没有前作强，基本是远距离作战，对玩家的封位要求变得更高。平均火力还不错，版边有各种高难度大伤害连段。

立回思路

Λ-11 的基本立回思路是保持在中远距离使用飞道进行牵制，主要牵制技为 5D、6D，限制对手的行动然后利用 214D、236D 等进行磨槽。5D 后偶尔可以 236A 跑过去给对手一个出其不意的投技，对手喜欢乱动的话可以用 236B。作为 Λ-11 使，超低空 J214D（2147or8or9+C）是必须掌握的技能，这招作为择非常好用，利用这招近身可以使用这些套路择：5DD>2147D、5DD>2147D（C 取消）>3C 或是 5DD>2147D（C 取消）>投，一般人是很难反应的。

地对空是 Λ-11 的强项，选择非常多，近距离可以使用 2D 以及 6A，中远距离可以用 6D 和 236C，前作中的对空神技 2C 由于速度变慢，变得很不好用，基本不考虑用来对空。空对空除了空投没有什么好选择，而且作为 Λ-11 也没有和对手在空中拼命的必要，做好地对空的对策就足够了。

遭到压制时可以选择插升龙 214ABC，或是直防一些招后用 44 逃跑，对手压制时喜欢点 2A 的话还可以使用 4B。成功逃跑后若对手急着从地面或空中冲过来的话，我方可以选择马上用后空 Dash+J2D 牵制。

基本连段

6A>2C>JC>J2C>JC>J2C>J214D
5DD>236B
4DD>236B
6DD>2DD>JDD（jc）>J2DD>J214D
2A>5B>5C 连打 >6C>236B
3C>214A>Dash 6A>2147D>5C 连打 >6C>236C>2DD>JDD（jc）>J2DD>J214D
3C>214A>5C 连打 >6C> 延迟 236C>5C 连打 >6C>2DD>2147D>5DD>6DD>2DD>JDD（jc）>J2DD>J214D
4B>JC>J2C> 着地 2DD> 延迟 2147D>5DD>6DD>2DD>JDD（jc）>J2DD>J214D
投 >6A>6C>236C>2DD>2147D>5DD>6DD>2DD>JDD（jc）>J2DD>J214D
空投（rc）>236C>5C 连打 >6C>2DD>2147D>5DD>6DD>2DD>JDD（jc）>J2DD>J214D
214A>Dash 6A>2147D>5C 连打 >6C>236C>2DD>JDD（jc）>J2DD>J214D
236C>5C 连打 >6C>Dash 2DD> 延迟 6C>Dash 2DD>2147D>5DD>6DD>2DD>JDD（jc）>J2DD>J214D
3C>214A>Dash 6A>2147D>5C 连打 >6C>236C>（6A>9214D）×3>3C>214D（版边）
4B>（6A>9214D）×5>3C>214D（版边）
投 >6A>2147D>（6A>9214D）×5>3C>214D（版边）

DLC 颜色

Tsubaki

■上手难度：偏易　■实力排名：C

人物点评与变更点说明

Tsubaki 是一位操作简单，擅长近距离压制的角色，同时也是本作新增加的角色。Tsubaki 各方面能力中规中矩，主要的火力输出来自她独有的特殊能量槽，不过由于在实战中要蓄这个槽比较困难，所以能打出高火力的机会不多，平均火力方面比较成问题，所以在总排名中 Tsubaki 属于弱角色。

特殊能量槽

Tsubaki 独有的系统，特殊能量槽一共有五格，许多比较强的技能和高伤害连段都需要消耗这个槽才能使用。在战斗中可以通过 JD、5D、2D 蓄力使槽增长，当中 5D 蓄的速度最快，其次是 JD，最慢的是 2D。

立回思路

战斗中最主要的是找机会蓄特殊能量槽，否则即使摸到对手火力也低得可怜，在远距离或是将对手放倒后再进行蓄力是比较安全的选择。D 系蓄力都有收招硬直，所有 D 蓄力中 5D 效率虽然高，但硬直较大，有时候看到对手过来再收招还会被打，立回中使用比较危险。地面的话主要使用 2D 蓄力，离对手有一段距离时可以跳高点用 JD，对手想接近的话可以马上停止或是用 J214 系列逃跑。5D 的话还是在放倒对手并有一段距离等绝对安全的情况下再使用比较好。

地面上 Tsubaki 主要以 5B 进行牵制，接近后利用 6A、6B、2B 和 3C 等中下段进行择，压到对手不敢乱动时还可以用 22D 蓄到最大进行破防，对方看到 22 系列会开始抢招后再换成发生较快的版本打乱动即可。Tsubaki 普通技大多距离较短，中距离无论是对空对地没有什么特别好的选择，这个距离随便出招会很危险，要想办法近身。距离近的情况下空对空可以使用 JA、JB，地对空使用 2C。

双方处于远距离的时候，基本还是选择蓄力，能量足够的情况下也可以用 236 系列进行突袭。

技能分析

5A：打点不高不低，无法用来对空。
2A：发生较快，适合用于压制和插动。
JA：发生快距离短，可用于空对空。
6A：中段攻击。
5B>5B 派生：Tsubaki 普通技中距离较远，是比较重要的牵制技。
2B>2B 派生：下段攻击，派生的第二 Hit 也是下段，可以将第二 Hit 和 6A 混着使用作为 2 择。
6B>6B 派生：下段攻击，派生的第二 Hit 也是下段。
JB>JB 派生：空中往前斜下方向攻击，距离虽短但判定较强。
5C>5C 派生：横向判定短，多用于连段和压制。
2C>2C 派生：头属性无敌的对空攻击。
JC>JC 派生：空中往前斜下方向攻击，发生较慢。
6C>6C 派生：对前方进行多 Hit 连击，压制、打乱动、连段均可使用。
3C>3C 派生：可直接将对手放倒，发生过程中有头属性无敌，派生攻击的硬直比较大。
236A or B or C or D：移动距离非常长的突进技，发生速度也很快，四个版本的移动距离不同。A 版发生最快，B 版移动中有飞道无敌效果，C 版可以削减防御槽，D 版在命中对手后容易追击。
214A or B or C or D（每个版本均可多按一下进行派生）：连段中常用的浮空技，在空中必须开罩防御。A 版发生最快，B 版移动中有飞道无敌效果，C 版可以削减防御槽，D 版在命中对手后容易追击。
22A or B or C or D（长按可蓄力）：压制、连段用技能。A 版发生最快，B 版有飞道无敌效果，C 版可以削减防御槽，D 版在命中对手后容易进行追击，蓄到最大对手无法防御。
623A or B or C or D：Tsubaki 宝贵的抗压技能。A 版 1～9 帧无敌，B 版 11～18 帧无敌，C 版没有无敌时间，D 版 1～10 帧无敌。
J236A or B or C or D（每个版本均可多按一下进行派生）：在空中对下方进行攻击，A 版发生最快，B 版有无敌时间，C 版版可以削减防御槽，D 版另外还会发射出一个飞行道具
J214A or B or C or D（每个版本均可多按一下进行派生）：在空中对斜下方进行突进。A 发生较慢，B、C 版发生速度一样，当中 C 的移动距离较长，D 版发生快，命中对手后容易追击。
236236C or D（消耗 50% 能量）：C 版没有无敌，通常接在连段中抢血。D 版不仅有无敌，伤害也比 C 版高，不过要消耗所有的特殊能量槽。
214214D（消耗 50% 能量）：进入特殊状态，此状态中可无视特殊能量槽无限使用 D 系招。
632146C（消耗 100% 能量）：急速突进使用一击必杀，发动后有无敌时间，对手可以防御。

基本连段

5BB>2BB>5CC>236A>214A>22C
5BB>5CC>22D>6CC>HJC>JCC>J236A>J214C
2CC>HJB>JC(jc)>JCC>J236A>J214C
2C(CH)>Dash 5B>HJB>JC>(jc)JCC>J236A>J214C
3CC>JB>JC(jc)>JCC>J236A>J214C
3C>214C>6CC>HJC(jc)>JCC>J236A>J214C
投>236A>214A>22C
投>214B>Dash 5B>2CC>HJC(jc)>JCC>J236A>J214C
22D>6CC>HJC(jc)>JCC>J236A>J214C
623A(CH)>5B>623A>J214C
214B>Dash 5B>2CC>JC>JCC>J236A>J214C
22C(CH)>Dash 5B>HJB>JC(jc)>JCC>J236A>J214C
投>214214D>22D>623D>J214D>6CC>HJC(jc)>JCC>J236A>J214C
投>214214D>22D>214D>623D>J214D>6CC>HJC(jc)>JCC>J214D>5C>236236D

谄媚

作者：有马七助

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

Hazama

■上手难度：普通　■实力排名：A

人物点评与变更点说明

和 Tsubaki 一样是本作新增加的角色。擅长远距离战斗，熟练地掌握了锁链的轨道和使用方法，可以灵活地移动到画面的任何位置，对手光是要靠近都非常吃力。正常情况下火力偏低，连段的能量回收率高，有了能量后连段火力会大幅提升。

立回思路

Hazama 基本是保持在远距离用 D 锁链进行牵制，对手在地面即使防御了锁链，锁链也会咬住对手封住其行动，这个时候就可以飞过去进行多择。近战压制以 5B 为主力技，2A、5B 轮流使用让对手不敢乱动，然后上前用 6A、3C、236C 以及 214D 的派生进行多择。近距离战斗并不属于 Hazama 的强项，如果一套压制下来没择中，情况变得不是非常有利的时候，马上利用锁链 D 派生飞走即可，没必要在近距离和对手硬拼。因为地面被锁链摸中后硬直太大，许多人会选择从空中攻来，这个时候 Hazama 可以根据对手的距离选择使用 5A、2C 或是 214D 的 C 派生来应对，这三招对空的性能都很优秀，用得好的话对手基本是不敢随便在 Hazama 上方出招。

中距离对于 Hazama 来说并不是很好的位置，这个距离锁链碰到对手后会立刻自动弹开，即使打中了也无法限制对手的行动。中距离下可做的事不多，对手如果冲上来的话可以用 214D 派生 C 或是凹 3C，如果对手没动静的话就直接后跳拉远距离。

当 Hazama 被对手压制的时候，可以找空隙凹 2A，如果有气的话直防后使用 236236B 也可以。如果不想凹希望用更安全的方法逃走，就直接开罩子推开距离然后用锁链飞走。

技能分析

5A：上段，发生快打点高，对空性能不错。
2A：发生快的蹲姿拳，可用于压制和插动。
6A：中段攻击。
5B：发生快的压制主力技。
2B：下段，发生偏慢。
6B：动作小但发生慢的下段攻击。
5C：连段用攻击。
2C：头属性无敌的对空技。
6C：往前方地面扔飞刀，同时自己向后退，可用于打乱动。
3C：可放倒对手、攻击距离长的下段攻击。
JA：空中对斜下进行攻击，横向判定一般。
JB：判定优秀，空对空、对地都可用。
JC（可连打）：连段用攻击。
J2C：对下方的左右判定大，可用于打正逆择。
236D：发生超快的冲击波，打乱动用。
214D 派生 A or B or C：A 派生为中段，B 派生有无敌效果，C 派生为下段攻击。
236C：发生快、无法拆的指令投。
623D：超前斜上扔出锁链，空中必须开罩防御。
214B：连段用攻击。
5D：往前方笔直扔出锁链。
6D：往前斜上二点方向扔出锁链。
4D：往前斜上一点方向扔出锁链。
2D：往头顶上方扔出锁链。
JD：往前方笔直扔出锁链。
J9D：往前斜上扔出锁链。
J3D：往前斜下四点方向扔出锁链。
J4D：往前斜下五点方向扔出锁链。
J2D：往正下方扔出锁链。
扔出锁链后 A 派生：可将未命中对手的锁链立即收回，或是命中对手时减少自身的硬直时间。
扔出锁链后 B 派生：以 70 度的角度为基点急速上升然后急速下降。
扔出锁链后 C 派生：以 30 度的角度为基点急速飞行然后落下，根据锁链扔出距离的不同可落在对手正面或背面。
扔出锁链后 D 派生：以锁链的尖端为基点进行高速移动。
236236B（消耗 50% 能量）：发生超快，有无敌时间的必杀攻击，实际攻击距离比看上去的要短些。
632146C（消耗 50% 能量）：下段必杀技，由于判定很高，有时候能命中处于低空的对手。
1632143D（消耗 100% 能量）：无敌时间长的一击必杀，可以防御。

基本连段

5Bor5C>3C>214D>C 派生>5C>2C>4DA> 4DD>JC×n（jc）>JC×n>214B
5Bor5C>3C>214D>C 派生>2C>JC×n>2C>4DA>4DD>JC×n（jc）>JC×n>214B
5Bor5C>3C>214D>C 派生>2C>JC×n>2C>(4DA)>623D>632146C
5Bor5C>3C>236236B>214D>C 派生>5C>2C>4DA>4D>623D
5Bor5C>3C>236236B>5C>2C>4D>623D>632146C
5Bor5C>3C>214D>C 派生>5C>2C>623D>2B>2C>4DD>JC×n（jc）>JC×n>214B（自己在版边）
4 投>5DD>JC2(2HIT)>5C>2C>4DD>(4DD)>JC×n（jc）>JC×n>214B
6 投>6DA>（根据距离 66 或延迟）623D>66 惯性 3C>236236B>5C>2C>4DA>4DD>JC×n（jc）>JC×n>214B
6A>236236B>214D>C 派生>5C>2C>(4DA)>(4DD)>(JB)>JC×n（jc）>JC×n>214B
214DA>2A>2B>3C>214D>C 派生>5C>2C>(4DA)>（4DD)>(JB)>JC×n（jc）>JC×n>214B
锁链命中对手>C 派生>（JB or J2C）>着地 5B>3C>214D>C 派生>5C>2C>4DA> 4DD>JC×n（jc）>JC×n>214B
214DB(CH)>J6DD>2C>4DA>(4DD)>(JB)>JC×n（jc）>JC×n>214B

DLC 颜色

μ-12

■上手难度：难　■实力排名：未知

人物点评与变更点说明

μ-12是本次家用机版新增添的角色，战斗多以远距离牵制为主。普通技的判定中规中矩，没什么特别赖的东西，正常情况下的平均火力不高，远距离射击技的发动速度较慢，很容易就被对手近身，因此目前暂时被大多数人评为中等偏下的角色。

立回思路

刚开局要尽量避免被对手近身，拉开距离后就开始设置浮游炮。与μ-12战斗对手基本都会主动攻过来的（不过来的话我方在原地不停发射激光即可，吃亏的是对手），地面过来的话可以用5C、6C进行牵制，6C一定要看准了距离再用，虽然回报高，但这招挥空了硬直可不是一般的大。对空的选择也很多，空对空可以使用横向判定优秀的JC，地对空的话使用6A或2C。

在有飞行道具掩护的情况下，μ-12也是可以选择冲上去打多择的，靠近后用各种A、B系压制，可以互相取消的5B、2B Loop也很好用，压制中的主力中段择是6B，下段3C被防御后会遭到确反，除非能rc不然要慎用。用连段放倒对手后立即进行浮游炮设置，为接下来的起攻做准备。

抗压方面，μ-12有第一帧全身无敌的升龙技623C可用，这招虽然回报不高，但可以瞬间将对手弹到远处拉开距离。

技能分析

5A：打点高的小拳。
2A：蹲姿拳，近距离防止对手乱动用。
6A：头属性无敌对空技。
5B：上段攻击，连段用。
2B：下段攻击。
6B：发生速度不错的中段。
5C：发生慢但攻击距离长的牵制技。
2C：对前上方攻击，范围大，适合对空。
6C：中远距离打对手乱动用，成功FC的话回报大，但被防后硬直不小。
3C：下段攻击。
JA：空中发生快的小拳。
JB：发生慢距离也比较短。
JC：判定非常长，主用于空对空牵制。
J2C：对前方和下方进行大范围攻击，被防后硬直较大，基本用于连段。
方向键+D（空中可）：在画面上设置浮游炮，最多可设置四个。
设置浮游炮后236D（空中可）：射出激光并在浮游炮间反弹。
236A（空中可）：召唤电球攻击。
623C：全身无敌的升龙技，可将对手弹飞。
63214C（可长按蓄力）：根据蓄力时间的不同威力也会发生变化。
设置浮游炮后214D：让浮游炮爆炸。
632146C（消耗50%能量）：发动时有无敌，多用于连段抢血的必杀。
632146D（消耗50%能量）：向对手发射大量激光。
222D（消耗100%能量）：一击必杀，对手可用跳跃躲开，基本是接在连段中使用。

关于浮游炮

当浮游炮射出之后，过一段时间浮游炮就会自动发射激光攻击，每一个指令召唤出的浮游炮从设置到发射激光的时间间隔都是相同的，玩家也可以通过按住D键来调整发动时间。浮游炮的激光有一个特别优秀的地方，就是即使μ-12本体遭到了攻击也不会消失，因此只要激光顺利发动，对手就算在打连段也很有可能被激光打断。

基本连段

(5A or 2A) >5B>3C>2B>5C>6C>5Dor6D>63214C
(5A or 2A) >5B>3C>2B>5C>6C>5Dor6D>632146C
(5B or 2B) >3C>2B>5C>6C>5Dor6D>63214C
(5B or 2B) >3C>2B>5C>6C>5Dor6D>JB>JC>J2C
3C>2B>5C>6C>5D or 6D>JB>JC>jc>J2C
3C>2B>5C>6C>5D or 6D>632146C
6A>2C>HJB>JC (jc) >JC>J2C
6A or 2C>JB>JC>延迟J2C>Dash 2B>5C>6C>D>63214C
2CCH>63214C蓄到最大>Dash 5C>Dash 6C>5D or 6D>63214C
6B>63214C
6B (CH) >2B>5C>6C>5D or 6D>63214C
6B>63214C (rc) >6B>5C>2C>JC>J2C>2B>5C>2C>JC>J2C>2B>5B>632146C
6C (FC) >63214C蓄到最大>Dash 6B>Dash 6A>6B>Dash 6A>2C>HJB>JC (jc) >JC>J2C
6C (FC) >63214C蓄力>Dash 6B>微Dash 5C>2C>低空J2C>微Dash 2B>5B>2C (jc) >JC>J2C>2B>5B>632146C
J2C (CH) >2B>5C>6C>5D or 6D>jc>JB>JC>J2C
投>5C>6C>5D or 6D>63214C
空投 (rc) >6B>6A>2C>HJB>JC>JC>J2C
投>6A>6B>5C>2C>JC>J2C>着地
2B>6A>JC>J2C>D蓄力（版边）

DLC 颜色

如龙4 极道研究

如龙4 传说的继承者	SEGA	动作
PS3 龙が如く4 传说を继ぐもの		日版
2010年3月18日	1人	7800日元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

文 A9VG Sanandis & 胜负师 美编 chisun

做为“日式沙箱游戏之龙”，“《如龙》系列”的每一作都有着极高的耐玩度，玩点也极为丰富，用较短的时间和有限的页数很难将攻略做大做全。《如龙 4》也不例外，就算是花上 50 小时拿下白金，离完美依然还有一大半的时间，游戏内容可谓超值。上一辑的攻略没能涵盖所有内容，而且还忙中出错，出现了一些不应有的错误，不免有些遗憾。这一次，我们特别邀请了对“《如龙》系列”非常有爱，对每一作都颇有研究的 A9V G 如龙区版主——Sanandis 整理制作的《如龙 4》相关研究内容，其实用度颇有保证。（本次研究内容除“奖杯攻略”、“究极斗技”、“遥的要求”三部分，其余均为 Sanandis 制作）将上次的攻略和本次研究合璧，定能让各位充分感受次世代《如龙》的完整魅力。

奖杯攻略

由于没有了全迷你游戏制霸的要求，《如龙4》的奖杯难度比起上一作可谓大幅下降，在有攻略指导的情况下取得白金大约需要50小时。奖杯路线是先打NORMAL，尽量将“传说を继ぐもの”和白金以外的奖杯全部搞定，如果有不慎遗漏的内容，比如说分支任务，可在通关后在PREMIUM ADVENTURE中补完。NORMAL通关后完成挑战模式“究极斗技”，四名主角整理好装备之后便可开始HARD和EX-HARD的流程，只打主线即可。二周目和三周目因为能力、金钱、装备全部继承，所以高难度也体现不出难度所在，四小时左右即可通关一遍。三周目白金入手！

プラチナトロフィー（白金）
取得条件： 取得除此之外的所有奖杯

ストーリー第一部クリア（铜杯）
取得条件： 完成主线流程第一部

ストーリー第二部クリア（铜杯）
取得条件： 完成主线流程第二部

ストーリー第三部クリア（铜杯）
取得条件： 完成主线流程第三部

ストーリー第四部クリア（铜杯）
取得条件： 完成主线流程第四部

感谢ースタッフ一同（金杯）
取得条件： 完成主线流程最终部

奖杯说明： 任意难度通关即可获得四铜一金。

传说を继ぐもの（金杯）
取得条件： EX-HARD难度通关

奖杯说明： 和前作一样，EX-HARD难度需要HARD难度通关后才会出现，建议玩家在NORMAL难度通关后，在自由模式中搞定除EX-HARD以外的其他奖杯，再继承所有能力和装备，将两个高难度通关。在只打主线、剧情全跳的情况下，通关一次只需4小时左右。

究极を继ぐもの（银杯）
取得条件： 完成究极斗技中所有的挑战项目

奖杯说明： 游戏通关后出现的究极斗技其难度比前作要低，具体参考“究极斗技”部分。

おさらいしマスター（铜杯）
取得条件： 在回想模式中将“《如龙》系列”前几个的剧情回顾看一遍

奖杯说明： 进入回想段落后退出，让NEW字模消失即可，不必从头看到尾。

最强を继ぐもの（银杯）
取得条件： 四名主角均达到最高等级20级

奖杯说明： 完成支线任务和各主角的专属事件均可以取得大量的经验值，而且多周目继承等级，全角色升满级在取得其他奖杯的过程中几乎可以自然达成。

不屈の男（银杯）
取得条件： 选择NORMAL难度在不切换为EASY的情况下通关

奖杯说明： 注意，这个奖杯不能以HARD难度通关来取得。从这个角度来说，一周目选择HARD完全没有必要，还会增加战斗和迷你游戏的难度，给取得其他奖杯造成麻烦。总之一句话，要白金，最少三周目。

サブストーリー4
铜杯

取得条件： 完成4个支线任务

サブストーリー20
铜杯

取得条件： 完成20个支线任务

サブストーリー40
铜杯

取得条件： 完成40个支线任务

亚门击破
金杯

取得条件： 完成全部63个支线任务

奖杯说明： 部分支线任务会有“完”和“终”两种结果，即完美和非完美，得到的报酬会有明显区别，但都算是任务结束，对于奖杯的取得没有影响。完成62个支线任务之后，最后一个亚门任务才会出现。具体请参看“支线任务攻略”。

神室の食通
铜杯

取得条件： 在所有的饮食店都吃过一次东西

奖杯说明： 只包括饮食店，不包括酒吧，体力全满时不能在饮食店内消费。下水道中用垃圾点数来换料理的那家饮食店要到第二部中才会开放。可在菜单中的コンプリート项目中查看第二项（刀叉标记），以确认是否有遗漏的饮食店。

キーマスターへの道
铜杯

取得条件： 打开5个储物柜

奖杯说明： 储物柜的钥匙一共有100把，奖杯只要求拿其中5把，实在是太简单了，路上随便捡捡就能达成。

赠るよろこび
铜杯

取得条件： 让夜店小姐穿上或戴上玩家赠送的礼物

奖杯说明： 按照“夜店小姐攻略”中所说的，在第一次指名时提高好感度，第二次指名前购入礼物，等第三次指名时，她就会把你送的礼物秀出来了。

レッツアフター!
铜杯

取得条件： 和夜店小姐约会一次

奖杯说明： 和任意一名小姐的好感度在8颗心以上，离开夜店后小姐会打来电话与你约会。即便不赴约也可以取得奖杯。

Mr.ドレスアップ
铜杯

取得条件： 在培养夜店小姐的过程中购买所有类型的衣服至少1件

奖杯说明： 培养夜店小姐是秋山骏的专属事件，由于涉及其他奖杯，所以是奖杯取得过程中少数需要完美完成的内容。培养对象一共有三个人，而衣服也是随培养过程逐步出现的，在熟悉系统的情况下，也没有什么捷径可走。注意衣服只需要购入不同款式的，同款不同颜色的购买一件就行了，饰品并不需要购买。参照“No.1夜店小姐”部分可事半功倍。

名刺ハンター
铜杯

取得条件： 取得全部10名夜店小姐的名刺（名片）

奖杯说明： 利用“自由入店”取得的普通名片就可以了，在系列分支任务“夜店攻略法”中就已经可以取得7张名片了。但因为有三名小姐需要由秋山峻培养到No.1才能正式出道，所以这个奖杯的前提条件是完成夜店小姐培养任务。而且各小姐有专门对应的主角，要想取得她们的名片，就要由特定主角前往店内才行，最早在第四部第二章才能够取得该奖杯。如果遇到已经取得全部名片后奖杯未弹出的情况，那么也不必着急，可在下一个章节或换人后，在任意一家夜店自由入店或指名即可取得。

エンブレムコレクター
铜杯

取得条件： 持有10个残党的徽章

奖杯说明： 在桐生的专属事件“チームエンカウント”中，打倒神室帮派头目后，有时会在路上遇到帮派残党，打倒残党就能获得残党徽章，每收集5个就可以去找赤石换道具。只是残党的出现率并不算高，而且奖杯要求是持有10个徽章，换掉的就不算了，因此请一定在获得奖杯之后再去换道具，以免发生“杯具”。

斗技场の千两役者
铜杯

取得条件： 在斗技场中取得“斗技场の千两役者”称号

奖杯说明： 牙岛大河对应的奖杯，该称号是所有称号中的第三级，要达成还比较简单，只要在斗技场开启后，把已经开启的比赛都打赢一次，在比赛中多用用必杀技就行了。

驱け出し师匠诞生
铜杯

取得条件： 在“格斗家培养”中让第一名第子正式出道

奖杯说明： “格斗家培养”是牙岛的专属事件，玩起来就像是一款育成类的游戏，系统还有些复杂。可以培养的弟子一共有5名，让第一名第子杉山秀夫正式成为斗技场选手即可。在了解系统和一些实用的技能之后，要达成这一目标难度不大。具体请参看“格斗家培养”部分。

全武器カテゴリ制覇
铜杯

取得条件： 各种类的武器改造1件以上

奖杯说明： 武器改造需要获得记载着改造方法的光盘和稿纸等物品，通过购买、完成特定支线等方式取得。因此，这个奖杯可以在游戏的终盘再去取得，因为此时改造方法收集得应该差不多了，而手头的改造素材也比较多，只要有针对性地再购买一些素材，就可以很快达成各种武器改造一件的要求。具体请参看“武器装备改造”部分。

天启の求道者
铜杯

取得条件： 习得3个天启

奖杯说明： 秋山骏一个人就可以习得三个天启，参照上一辑刊登的“天启”部分，可在第一部就取得这一个奖杯。

VIP会员样
铜杯

取得条件： 玩5次按摩成为按摩店的会员

奖杯说明： 成为按摩店VIP与迷你游戏的成绩好坏没有关系，5次的最低消费是25000元，当然，也可以拿了奖杯读档，一分不花。（太抠门了！）

汤けむり卓球奉行
铜杯

取得条件： 在一场乒乓球比赛中发动3次必杀技

奖杯说明： 在乒乓球中仅靠一板一板硬打，得分难度比较大，在打来回时积极凝视对手以增加气槽，很快就能使用必杀技。总的来说属于玩乒乓球迷你游戏过程中必然取得的奖杯。

人间ジュークボックス
铜杯

取得条件： 在卡拉OK玩过全部曲目

奖杯说明： 由于卡拉OK曲目是随流程增加的，所以最早也只能在第四部第二章时取得这一奖杯。一开始可不理会卡拉OK，到第四部用桐生一马把所有曲目玩一遍就行了，成绩好坏无所谓。

ハットトリック
铜杯

取得条件： 在玩飞镖时一回合连续三次命中靶心

奖杯说明： 玩过上一代的飞镖游戏的话，应该对如何命中靶心还有印象。必中靶心的方法是瞄准20分的三倍区（内侧同心圆）中间位置，有少许误差也可以，保持住，手不要有大的抖动，之后右摇杆向后拉一半，放开右摇杆后，飞镖会呈抛物线下落，正好掉在红心区内，熟练以后几乎可以每镖都中红心。要想指红心打红心，那力量控制就比较重要了，需要比投出下坠型飞镖的力度大一些，但又不能把右摇杆拉到底，力量太大飞镖会偏掉。在COUNT UP模式或01模式中多练习一下。

キャロムファースト
铜杯

取得条件： 在桌球的“四球”模式中初次得分

奖杯说明： 几乎是白送的奖杯，在桌球游戏中选“四つ球”模式，只要自己的球在一次击打中碰到两个或三个其他的球就可以得分。因为有击球线路的提示，所以要得分还是相当简单的。得1分即可解锁奖杯。

ボイルドターキー
铜杯

取得条件： 在保龄球中打出连续三个全中

奖杯说明： 保龄球高概率全中的打法不止一种，这里介绍一种比较容易掌握的方法。站在球道最左侧，

连按两下○键，此时方向会指在偏右位置，力量的话按到98或100（100不一定每次都能按到，但98还是比较容易实现的），注意出手时调左旋两格，只要切入位置是在1号和3号瓶之间，那九成九是全倒。玩单人10球，按此方法连续打三个全中十分简单。

驱け出し博徒
铜杯

取得条件：全部日式赌场项目各玩一次

ルーキーギャンブラー
铜杯

取得条件：全部西式赌场项目各玩一次

奖杯说明：日式和西式赌场各有四种游戏，到龙宫城各玩一次，但至少都要赢上一小局才算数。

ようこそセガへ
铜杯

取得条件：把世嘉街机中心的游戏各玩一次

奖杯说明：街机游戏一共4种。一开始可以玩的只有前作那款射击游戏的2代、回答问题的加强版和UFO抓娃娃机。让秋山把射击游戏玩上3次之后，就可以玩1代了。

パチキングへの道
铜杯

取得条件：在柏青哥中换取奖品“トロフィー”

奖杯说明：在柏青哥赢得3000颗小钢珠后，换取名为“奖杯”的奖品，就能获得奖杯。柏青哥的规则不少玩家还不太明白，这里以《VR战士》的机台为例，简单介绍一下。调整好钢珠的发射角度和力量，让小钢珠不断落下，当钢珠落入中心点时，就会有一次转数字的机会，最多累积5次，所以在5次全满时就不用再发射小钢珠了。转出三个一样的数字时就是所谓的“大当”，此时会唱起主题歌，这段时间内让小钢珠不断下落，其数量就会不断增加。当数量达到3000点后，就可以去柜台换奖杯了。柏青哥运气成分比较重，但是可以使用道具“高确石”提升转出三个相同数字的几率，小钢珠可以累积，不一定要一次达到3000颗，用S/L也同样有效，了解玩法后不难达成。

成ったで候
铜杯

取得条件：在将棋中达成“成った”

奖杯说明：因为对将棋规则的不了解，所以不少玩家可能会认为这是个相对麻烦的奖杯，但事实上并不需要为此去学习将棋的规则和技巧，还是相当简单的。所谓“成った”就是指棋子升级，除王将（玉将）、金将以及已经升级的棋子外均可升级，棋子走入位于距玩家最远的三行时，就可以升级，有点像国际象棋里的“升变”。其实随便走上几步就会在无意间达成这一条件，非常简单。

セブンペア
铜杯

取得条件：在麻将中和一把“七对子”

奖杯说明：会玩麻将的玩家肯定比会将棋的要多得多，但对于日本竞技麻将的规则，如果没有接触过麻将游戏，那可能还是有点儿麻烦。“七对子”排型是指不吃不碰，手中有6个对子，再加一张单牌，如果对手出这一个牌或是玩家自摸，那“七对子”就做成了。由于“七对子”不属于常见牌型，所以在起手牌有三四个对子时，就可以考虑往“七对子”方向发展，以求尽快取得奖杯。如果实在对麻将不在行，可以找人帮忙，比如说自己的父母，呵呵。

Mr.一石二鸟
铜杯

取得条件：在棒球中心一球击中两块得分板

奖杯说明：前作中也有相同条件的奖杯，在最低难度的棒球游戏中就可以完成，只要把准星对准两块得分板之间的那条线，一球拿下双倍分就OK了。

Mr.アウトドア
铜杯

取得条件：高尔夫和钓鱼各玩5次

奖杯说明：高尔夫球场要白天坐出租车前往，钓鱼点则在港口，也要靠出租车才能到达。游戏成绩没有要求，随便玩五次即可，想省时间的话，高尔夫可玩练习模式。

歩く银行
铜杯

取得条件：所持金超过1000万

奖杯说明：本作要赚1000万比3代要简单不少，比如说让轮盘赌必出0或00的“无之宝石”量产化，一周目就可以在储物柜、分支任务和免费下载中取得3块，每一块都可以用10万元（1000点）赚300多万，还有谷村有个支线任务可以一下子赚300万，再加上通关时奖励的金钱，1000万几乎可以在追求白金的过程中自然取得。

神室の铁人
铜杯

取得条件：通常移动距离超过100公里

奖杯说明：前作是要跑一个马拉松的距离，这次距离增加了，不过也一样是在白金过程中就可以正常取得的。

神室暴走王
铜杯

取得条件：累计将100个行人撞倒

奖杯说明：在平常行走时留意那些老人、上班族，在他们的正后方撞他们一下，撞倒的概率还是比较高的，在上一个奖杯取得之前应该就可以推倒100人。部分身材魁梧的人是撞不翻的，所有女性都无法推倒。

秋山赏
银杯

取得条件：秋山累计取得100万元

奖杯说明：让秋山自己慢慢赚钱也可以，最简单的方法是其他主角在赌场里赢的筹码，让秋山拿去当铺卖掉，这样也算是他赚的钱。

牙岛赏
银杯

取得条件：牙岛累计购买5把手枪

奖杯说明：手枪最低价为12万，60万便可搞定这个奖杯，可在取得奖杯后读档，相当于分文不花。

谷村赏
银杯

取得条件：谷村在西式赌场项目中累计取得1万点

奖杯说明：只要有10万本金，换上1000点筹码，在轮盘项目上使用“无之宝石”，一次就能搞定。

桐生赏
银杯

取得条件：桐生在战斗中破坏100件可以捡起来的武器

奖杯说明：桐生因为有与神室帮派战斗的专属事件，要发生几十场杂兵战，因此只要注意多捡场地中的东西来揍敌人，或多按十字键的下方向来消耗武器的使用次数，那在完成收集10个残党徽章的奖杯之前就能取得这个奖杯。

神室のエコマスター
铜杯

取得条件：拾取20个垃圾

奖杯说明：垃圾箱或垃圾堆上发光的物体就是可以拾取的垃圾了，在神室町有不少的垃圾拾取点，很容易刷，比上一作的海边拾垃圾简单太多了。

Mr.タイガーロール
铜杯

取得条件：觉书全收集

奖杯说明：觉书就是游戏中的各种提示，有的会自动取得，有的需要与专门的NPC对话才能取得。具体请参看上一辑的攻略中就的全觉书收集相关内容。

信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

究极斗技

与前作一样，游戏通关后可以开启挑战模式“究极斗技”，但本作的“究极斗技”难度下降明显，而且取消了评价系统。尽管如此，考虑到其中还有一些可能会让玩家产生小纠结的挑战，因此还是有必要介绍一下究极斗技各项挑战的过关心得。注意，究极斗技过程中不会自动存档，要退到标题画面才会存档，小心别白打了！

乱战斗技 ←— 其之一 最强桐生 —→

过关条件：限定时间内打倒所有敌人

限制时间：2分30秒

5个敌人，和一般的杂兵战差不多，桐生不仅能力全满，还有无限机关枪，简直是欺负幼儿园小朋友一样，随便虐。

乱战斗技 ←— 其之二 最强牙岛 —→

过关条件：限定时间内打倒100人

限制时间：5分钟

这一战老老实实用拳头打是很难通过的，还好牙岛手中有三件强力武器，光剑基本上可以秒杀杂兵，而且有一定的范围，可一剑杀死两三个敌人的话，效率会高很多。光剑用完了就用锤子，拿锤子时移动速度慢，耐久也不及光剑，好在威力和范围都还不错，最后的手指虎有吸血效果，两三拳也能打死一个敌人，耐久高。一般来说武器用完之前就杀够一百人了。注意，敌人中夹杂着两个拿球棒的暴走族，其体力非常高，没有必要去打他们，只杀杂兵就行了。

乱战斗技 ←— 其之三 最强谷村 —→

过关条件：限定时间内打倒所有敌人

限制时间：5分钟

谷村的体力较低，敌人中有一个拿着机关枪，一个拿着手枪，没控制好的话容易被压制。好在谷村身上有强力小刀龙神丸，可快速清除拿机关枪的敌人，剩下的那几个就非常简单了。

乱战斗技 ←— 其之四 最强牙岛 —→

过关条件：限定时间内除狙击手外打倒所有敌人

限制时间：5分钟

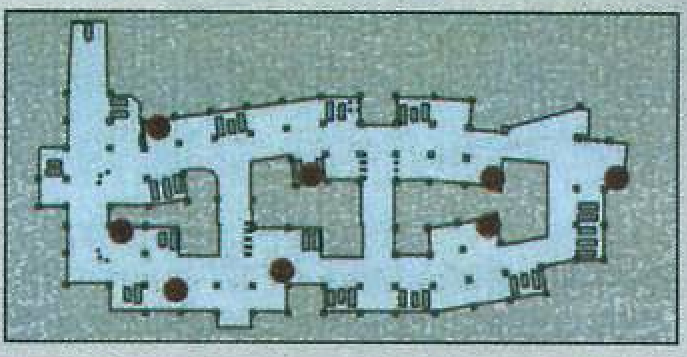
和越狱的那段战斗差不多，也要躲避狙击手。要干掉所有敌人的话，多利用地图来确认敌人的位置就可以了。有些敌人会扔催泪弹，不回避的话也可以，直接冲过去，催泪弹爆炸时会把敌人直接炸死。

乱战斗技 ←— 其之五 最弱桐生 —→

过关条件：只使用手枪在限定时间内打倒所有敌人

限制时间：3分钟

这一战的敌人只有手枪才能对他们造成伤害，其他攻击无效。桐生手里一开始是没有枪的，需要在地图里捡取，手枪一共有8把，足够用了，关键是了解其所有位置，详见示意图。至于敌人的位置，同样是开地图确认。



乱战斗技 ←— 其之六 最弱秋山 —→

过关条件：限定时间内打倒所有敌人

限制时间：3分钟

敌人都在阳台对面，需要投掷物体把他们砸死。这一关非常简单，只要去平台最右侧捡两颗催泪弹，就能秒杀拿枪的那个敌人，另外两个敌人不会攻击，怎么砸都行。

乱战斗技 ←— 其之七 最强秋山 —→

过关条件：限定时间内打倒所有敌人且不能摔倒

限制时间：25秒

地面上全是油，一跑就会跌倒，所以得轻推左摇杆来移动，如果觉得不太好掌握，也可以按住R1键移动，效果差不多。走最短路线，到目标敌人处应该还有10秒左右，一套连击搞定。

乱战斗技 ←— 其之八 最弱桐生 —→

过关条件：限定时间内打倒所有敌人

限制时间：1分钟

限制时间比较短，不过桐生有长矛在手，所以能力弱也无所谓。两个敌人中有一个体力极少，可以忽略不计，另一个体力比较多，可按住R1键连按□键，长矛耍得密不透风，敌人没有出手的机会。气槽满时可放极，不放也行，长矛的耐久度也够了。

乱战斗技 ←— 其之九 最弱谷村 —→

过关条件：限定时间内打倒所有敌人

限制时间：5分钟

虽然用的是体力最少的谷村，但时限很长，而且敌人也就三个，连用□△的实用连击干掉最具攻击性的胖子，其他两个敌人就不足为惧了。

乱战斗技 ←— 其之十 最弱桐生 —→

过关条件：无伤打倒所有敌人

限制时间：无限制

这一关桐生体力是空的，一碰就死，敌人全都拿着刀剑，不过他们的攻击欲望并不太高。比较保险的战术是分散击破，往一个方向跑，总有那么一个敌人会跑到前面，上前给他一套连技，然后再跑再打，人数减少后，就没什么压力了。

对决斗技 ←— 其之一 最强秋山 —→

过关条件：限定时间内击倒南

限制时间：2分钟

对决斗技全是BOSS战，南本身不什么强力BOSS，加上使用的是最强秋山，在角落里用连技可以逼住南，让他完全动不了，气满放极，很快就会将其打入下一阶段。如果南的快速移动解脱了压制，可以放极将其打倒在地，最后那点体力就随意了。

对决斗技 ←— 其之二 最强牙岛 —→

过关条件：限定时间内击倒真岛

限制时间：2分钟

牙岛因为其刚体效果，还是非常霸道的，可用蓄力技采用无脑的硬拼战法，真岛根本不是对手，只有在其发飙发动旋转攻击时才有点威胁。此时可以去捡球棒，当旋转停下来时真岛会出现长时间硬直，上去用球棒一顿毒打，再放个极，甚至不会进入BOSS专有的QTE就能将其解决。

对决斗技 ←— 其之三 最强谷村 —→

过关条件：限定时间内击倒杉内

限制时间：2分30秒

谷村对杉内有一套非常实用的连续技，先是□△把BOSS打成慢慢倒地的状态，然后连续使用4个单发的△攻击，此时气槽一般就够放极了，尽量用不同的极，不然威力会下降。用这套连击可以把杉内屈死，不过在他身上冒斗气时打不出硬直，可倒地后故意不站起来，让BOSS发动极，玩家用QTE避开，就能解除其斗气状态了。

对决斗技 其之四 最强桐生

过关条件：限定时间内击倒谷村和秋山

限制时间：2分钟

整个游戏中最爷们儿的一场战斗，也让大伙知道谁才是真正的人中之龙。当然，这一战的难度也确实低了一些，主要是谷村和秋山的体力很少，而且两人也没什么配合。一套连击打倒，放个极就到特殊QTE阶段了。一对一的状态下，无论是谷村还是秋山，都不够打的。

对决斗技 其之五 最强桐生

过关条件：和秋山协力击倒大吾和新井

限制时间：无限制

二对二的协力BOSS战，由于秋山的实力不弱，所以基本上不用担心他被打倒。新井一般只会跟着秋山，所以玩家可以专心打大吾，也可以采用在新井后面偷袭，再二打一对付大吾。大吾的实力要强于新井，特别是爆气之后能防能返，可以把打新井时赚的气槽在大吾身上放极，这样在干掉新井时，大吾的体力也不多了，便于最后收尾。

试练斗技 其之一 最强秋山

过关条件：打倒的敌人数量比花多

限制时间：无限制

花妹妹的攻击力非常高，随便几下就能揍死一个，还好攻击欲望不算太高。只要秋山的速度够快，攻击有效率，率先打倒4个敌人就胜利了。

试练斗技 其之二 最弱谷村

过关条件：限定时间内只用L1键打倒所有敌人

限制时间：1分钟

L1键是谷村的捌技，也就是化解对手的攻击并顺势将对手推向反方向。这一招本身是没有攻击力的，但如果将敌人推到其他敌人身上或是撞到墙上，还是可以造成伤害的。捌技的持续时间比较长，判定没有想像中那么严格，只要背靠墙角，连续施展捌就行了。敌人互撞的话可以节省时间。

试练斗技 其之三 最弱谷村

过关条件：在不接触敌人的情况下将其打倒

限制时间：无限制

目前为止可能会把玩家卡住的任务。不接触敌人的话，只能用踢小石块或易拉罐的方法对敌人造成伤害，每次的攻击力都不大，而且容易踢歪。场地中的石块和罐子是有限的，罐子可以踢两次，石块只能踢一次就碎了。不能有太多失误，不然就不够用了。诀窍是按住R1键锁定，再按L2键视角复位，让谷村正对敌人，右脚刚好遮住石块或罐子，等敌人比较接近时再踢，命中几率非常大，但同时也要注意别太晚起脚，不然可能会直接踢中敌人造成任务失败。这个任务的失误率相对其他任务要高，所以要有反复尝试的准备。

试练斗技 其之四 最强牙岛

过关条件：刚好使用10次攻击将敌人打倒

限制时间：无限制

敌人有两个，打法很自由，只是牙岛的攻击力很高，别乱用极。威力方面可以使用投技来调节，单发△蓄力蓄满的升龙拳威力很大，也可用来做为最后一击。

试练斗技 其之五 最弱谷村

过关条件：不攻击敌人在限定时间内生存下来

限制时间：1分钟

狭小的笼子里挤了6个敌人，而且不能打他们，只能躲。基本上就是绕着边缘跑，看到敌人有攻击预兆就回避一下，利用无敌时间躲过去。被刀客的居合斩命中会直接倒地，此时不要按键，让谷村在地上趴一会再慢慢站起，可以消耗一些时间。

试练斗技 其之六 最弱秋山

过关条件：诱导南在限定时间内不让他拿到麦克风

限制时间：1分20秒

这个任务有点无聊，就是一会儿跑到左边，一会儿跑到右边，让南在两个麦克风之间走来走去，有点耐心，坚持1分20秒就行了。

试练斗技 其之七 最强牙岛

过关条件：限定时间内打破最后一层岩壁

限制时间：3分钟

这是牙岛的修行项目，一开始就用□□□△蓄△△的常用连技来打，第二阶段会有落石，打一套连击记得看清周边情况，有落石逼近就用翻滚闪开，不要贪多。第三阶段没有干扰，第四阶段的落石密度大，要更小心，连技可只用一下蓄力的△，那下威力大，而且也可以减少不必要的硬直。

试练斗技 其之八 最强桐生

过关条件：限定时间内只用极打倒所有敌人，重复使用的极无效

限制时间：2分30秒

因为气槽无限，所以可以随便用极。使用同样的极没有伤害，但可以不断尝试，可以在抓住对手、对手倒地、对手起身、对手倒地时放极，还能在桐生挑衅、向前翻滚、抽烟时放极，总之花样很多，干掉两个杂鱼绰绰有余。

试练斗技 其之九 最强秋山

过关条件：按红蓝黄的顺序打倒敌人，不能打倒黑衣敌人

限制时间：无限制

黑衣敌人的体力极少，基本上碰一下就死，所以要尽量将敌人引得分散一些。好在秋山的攻击以直线为主，范围不大，调整好方向并锁定敌人，一般来说不会伤及无辜。极的话看准再放。

试练斗技 其之十 最强谷村

过关条件：敌全员逮捕，不能用其他手段打倒敌人

限制时间：无限制

所谓全员逮捕，就是只使用“捕获之极”来打倒敌人，动作是用手铐把敌人铐起来。这一招的使用条件是敌人倒地后做出痛苦的抱头打滚动作，会持续几秒钟，此时用极必为捕获之极。一方面，将敌人体力打得较少时，敌人倒地后抱头的几率很大，另外，使用此极时要输入QTE，可别失误了。

疾走斗技 其之一 最强秋山

过关条件：限定时间内到达终点且不能碰倒垃圾桶

限制时间： 30秒

十分简单的任务，时限也并不紧，有一定间距的垃圾桶就绕，能不跳就不跳，不得以要跳时注意跳跃时机即可。求稳的话最后一段可以慢一些。

疾走斗技 ←— 其之二　最强秋山 —→

过关条件： 限定时间内抓住究极西乡

限制时间： 1分钟

只能用扔瓶子的方法减少西乡的耐力槽，地上分布了不少瓶子，所以机会很多。需要调整视角时建议用L2键，在西乡的正后方扔瓶子，不用在其转弯时扔，扔准一点，时间是足够的。

疾走斗技 ←— 其之三　最强牙岛 —→

过关条件： 摆脱河童的纠缠到达终点

限制时间： 2分钟

河童的速度比较快，跑直线很可能被他们连续撞，虽然有一次使用极的机会，但也只能摆脱其中一个。奔跑过程中可多用跳跃，因为跳跃动作中是不会受到攻击的。有些地方适当绕一绕，走走S形也有摆脱的作用。路程不长，后半段可拼血通过。

疾走斗技 ←— 其之四　最强谷村 —→

过关条件： 抓住究极杉内

限制时间： 无限制

这又是一个可能把玩家卡住的任务，剧情中谷村的快艇追逐战，但难度要高不少。虽说这个任务没有时间限制，但因为燃料是有限的，因此实际限制在一分半左右，这段时间抓不住杉内基本上就GAME OVER了。谷村的燃料减速远高于杉内，因此只使用枪击的话肯定是不行的。枪击可以让杉内慢下来，每次只减一丝燃料槽，要对BOSS的快艇造成大幅伤害就要从侧面撞击杉内的快艇。注意！一定要从侧面，从背后撞击是无效的。这里推荐的打法是游戏一开始先开枪连续命中杉内五六次，之后从右侧撞过去；在出现两个小障碍物时，杉内会从左边绕，玩家由右边绕并撞击BOSS一次；在出现大片障碍物时，BOSS会来个大回转，由右侧转过来，此时不要跟着他，而是走直线，等他转回来时可以结结实实地撞一下，视角不太好，有一定运气成分。只要这三次撞击得手，BOSS的体力就所剩无几了，只用开枪慢慢磨也足够了。如果画面过暗，可调高显示设备的亮度，便于辨认障碍物。

疾走斗技 ←— 其之五　最强桐生 —→

过关条件： 限定时间内抓住究极马克

限制时间： 2分钟

前作的究极马克难住了不少玩家，不过在这一作里可简单多了。马克的速度当然还是那么快，不过他的体力不多，而且我们追不上还可以用东西砸。一个瓶子可以砸3次，准确度还是必要的。和究极西乡一样，多用L2键复位视角，多在直线奔跑时扔瓶子。同时对于路线还是要熟悉一下的，从地下返回地上时要向反方向跑，这里有点阴险。总体来说难度不大，多试几次一定可以过。

究极斗技 ←— 其之一　最强秋山 —→

过关条件： 限定时间内打倒所有敌人

限制时间： 5分钟

秋山三连战，分别是对伊原、绿川和南，时限充足，惟一可能会浪费时的是电锯男，他的刚体效果会给玩家制造一点小麻烦。不过依然可以用投技来破他的刚体。另外两个BOSS用密集的连续技压胜。

究极斗技 ←— 其之二　最强牙岛 —→

过关条件： 限定时间内打倒所有敌人

限制时间： 5分钟

牙岛三连战，同样对付的是三个本篇中的BOSS，齐藤、桐生和真岛。牙岛因为其强力的刚体和蓄力攻击，所以打谁都不觉得麻烦。把对手打翻在地时，可放极，也可从头侧将其捡起，这样一来，对手就背对你了，可再次施以连技。真岛的旋转攻击还是伺机捡球棒，被打到两下没有关系，BOSS停下来的时候就上前猛抽，非常轻松。

究极斗技 ←— 其之三　最强谷村 —→

过关条件： 限定时间内打倒所有敌人

限制时间： 7分钟

谷村的三连战有些不同，一场是剧情中码头上的集团战，就是有两个敌人，一人拿刀一人拿枪，多用极减少敌人数量后就轻松了；第二场是拿着钱箱子在房顶上打的那场战斗，钱箱耐久无限，随便K，气满放极。箱子的旋转攻击有刚体效果，打起来很爽，可多加利用；第三场还是打杉内，□△连击伺候，只要把他屈住，让他无法暴气，那么无伤胜利也是有可能的。

究极斗技 ←— 其之四　最强桐生 —→

过关条件： 限定时间内打倒所有敌人

限制时间： 6分钟

桐生打的全是斗技场的强敌，正常流程里没有打过，所以战术上没有经验可以依赖。技术流可以考虑使用古牧流·虎落的反技战法，桐生的返技威力极猛，加气槽也多，可在中距离引诱敌人攻击，在对手攻击瞬间按R1+△，成功的话回报很大，不成功也没什么损失。另一种简便一些的方法是中距离使用□△的连续技，第一下挥空，第二下命中，对手一般不怎么会防。气槽满时推荐向前翻滚用"前转之极"来打，会比较安全。

究极斗技 ←— 其之五　全主人公 —→

过关条件： 限定时间内打倒所有敌人

限制时间： 16分钟

究极斗技一至四全部打一遍，外加最后还有桐生大战古牧。前面的注意点相同，没什么好说的，就是要尽量节省些时间。古牧大师还是和上作一样难缠，记得前作我是红血到处跑，气槽满了就用前转之极，慢慢把古牧磨死的，本作这一猥琐战法依然有效。体力比较多的时候，可以多试试返技，能碰运气中上一两下也会大大减少战斗压力。

秋山骏 驯染

秋山在消费时与NPC熟悉后，或给特定的流浪汉提供酒或饮品后，若在其附近发生战斗，他们就会给予秋山提供帮助，有些特殊的迷你游戏还需要用这种方法来开启。具体请参看下表——

地点	人物	内容	效果
ポッポ天下一通り店	店长	购物2次	附近战斗开始时出手相助
Mストア	店长	购物2次	附近战斗开始时出手相助
西公园前蓝色帐篷	ホームレス（流浪汉）	给他一罐酒	附近战斗开始时出手相助
神室地下街Cuze BAR	マスター（店主）	注文2次	附近战斗开始时出手相助
ホテル街北的的士	タクシー运转手（司机）	乘坐2次后再与他对话	附近战斗开始时出手相助
エイジア	店员	光顾2次	可指名喜欢的舞者
亚天使	ママ（店主）	注文2次	附近战斗开始时出手相助
クラブセガ（CLUB SEGA）	店员	射击游戏ボクセリオス2游玩3次	剧场前店增加射击游戏ボクセリオス
ことぶき药局	店员	购物2次	附近战斗开始时出手相助
吃茶アルプス	店员	注文2次	附近战斗开始时出手相助
剧场前广场超大广告牌下	ホームレス（流浪汉）	给他一罐饮品	附近战斗开始时出手相助，龙宫城开放
九州岛一番星	大将	注文2次	附近战斗开始时出手相助

秋山骏 No.1夜店小姐

秋山篇的第四章尾段，到ミレニアムタワー顶楼与リリ发生剧情后接连接到花和エリーゼ店长的来电，此时开始可以为自己的夜店エリーゼ培养3名夜店小姐，初期获得10万元的营运资金。此后每培养出一个No.1夜店小姐，过后不久会又收到店长电话，可以继续培养另外一个。达成No.1目标的小姐会在エリーゼ正式出道。三名小姐中ヒヨリ的初期能力较高，所以建议先从她开始。

名字	地点	初期能力
ヒヨリ	ミレニアムタワー前庭电话亭附近	容姿D 知性D 话术C
ナナミ	神室地下街的Cuez BAR内	容姿D 知性D 话术D
キョウコ	ミレニアムタワー东面的バンタム内	容姿D 知性D 话术D

基本流程

1.ヒヨリ

①ミレニアムタワー前庭电话亭附近看到一男一女对话
②上前调查过后女子离开
③移动到西面十字路口发现女子
④与其对话过后可以开始培养
⑤培养过程直到中段，完成5次被指名的Mission，排名No.15
⑥ヒヨリ离店
⑦在ミレニアムタワー前庭电话亭附近找到她
⑧与其对话过后回店继续培养
⑨培养直到No.1完成，得到10g面值的金币

2.ナナミ

①神室地下街的Cuez BAR吧台前坐着一女子
②与其对话过后可以开始培养
③培养过程直到中段，完成Cosplay Day被指名10次的Mission，排名No.15
④ナナミ离店
⑤在神室地下街的Cuez BAR找到她
⑥与其对话过后回店继续培养
⑦培养直到No.1完成，得到100g面值的金币

3.キョウコ

①ミレニアムタワー东面的バンタム吧台前坐着几个人
②上前对话过后剩下京子
③与京子对话后可以开始培养
④培养过程直到中段，排名No.15
⑤京子离店
⑥在バンタム找到她
⑦与其对话过后回店继续培养
⑧培养直到No.1完成，得到1000g面值的金币

流程要点

夜店小姐的培养方法比较公式化，按以下步骤即可。

1.一般来说每次开始以及每一轮之后都需要在店里面走一圈看看顾客有什么需求，需求中一般都带有打扮系列以及对能力要求的字眼，要注意观察。
2.回到房间里选择“ドレスアップ”为小姐更换装扮，打扮都可以通过样式登录实现快速换装。
3.选择“トレーニング”进行训练指导，以提升小姐能力。
4.完毕过后选择“店内见回り”开始下一轮巡店。

※需要注意的是小姐的劳累值（红色的那条），如果全满了则下次进店时缺勤，需要再次进店才会出勤。
※第一人培训ヒヨリ的话先根据客人需求提升相应能力，基本上几次下来就会出现“说教”的选项，然后每次3轮的指专按“说教→自由→リラクゼーション”来操作即可。选择“说教”且成功的话，3项能力会一齐提升，效率很高。要成为No.1夜店小姐，容姿、知性、话术3种能力全部达到S级是必要条件。

装扮推荐

装扮的套系分为清楚系、アイドル系、ゴージャス系、ギャル系四种，本作中没有万能型的装扮。快速换装可准备4套，但其中ゴージャス系和ギャル系比较接近，初期此两系可先共享一套装扮。因为游戏中的衣服、发型、饰品等都是逐步出现的，如果下列表格中ゴージャス系推荐的项目还没有出现就用ギャル系推荐的，反之亦然。如果下表中的装饰品还没有出现的话可以先不用。Cosplay Day（コスプレデー）当天全天属于アイドル系装扮。后期冲击No.1的时候最好根据需求适时切换不同系的装扮，因为坐标达到红色的话对冲击No.1会比较容易。

系列	清楚系	アイドル系	ゴージャス系	ギャル系
衣装	チャームベアトップ	ミニスカートドレス（初期）、ラブリーワンピ（后期）	マーメイドドレス	ギャルスーツ
髮型	标准（初期）、ミディアム（后期）	ポニーテール（初期）、ミディアム（后期）	あげ巻き（初期）、もつこり姫盛り（后期）	あげ巻き（初期）、内巻きコロネ（后期）
髮型颜色	第1行第1个	第1行第1个	第1行第5个	第1行第5个
眉毛	1	1	3	3
眉毛颜色	第1行第1个	第1行第1个	第1行第3个	第1行第3个
まつ毛	なし	2	2	2
まつ毛颜色	–	第1行第1个	2	第1行第4个
アイライン	なし	1	1	1
アイライン颜色	–	第1行第2个	第1行第4个	第1行第4个
アイシャドウ	なし	あり	あり	あり
アイシャドウ颜色	–	第4行第3个	第3行第4个	第3行第4个
アイシャドウ・ラメ	なし	あり	あり	あり
カラーコンタクト	なし	あり	あり	あり
カラーコンタクト颜色	–	第1行第4个	第1行第4个	第1行第4个
チーク	なし	あり	あり	あり
チーク颜色	–	随意	随意	随意
チーク・ラメ	なし	あり	あり	あり
リップ	1	2	2	2
リップ颜色	第1行第1个	第1行第2个	第1行第2个	第1行第2个
ヘアアクセサリー	カチューシャ	2连カチューシャ（平日）、猫耳（COS）、ヘッドドレス（COS）	ティアラ	2连カチューシャ
メガネ	なし	フレームあり	なし	なし
イヤリング	プチタイプ	ハート	ゴージャス	派手リング
ネックレス	エレガント（初期）、三连ネックレス（后期）	エレガント（初期）、三连ネックレス（后期）	エレガント	チェーン
ネイル	なし	デコネイル	ゴージャスネイル	ゴージャスネイル
指轮	ハートリング	ハートリング	ハートリング	ハートリング
时计	シンプル时计	シンプル时计	ブランド时计	ブランド时计
ブレスレット	パールブレス	ジュエルブレス	ゴールドブレス	ゴールドブレス

关于奖杯

奖杯“Mr.ドレスアップ”的要求是培养夜店小姐过程中出现过的所有种类的衣服都购买一件，同款不同颜色的只需要买一个颜色就可以了。需要注意的是剧情中リリ当夜店小姐时购入的衣服是不算的，也就是说リリ买过的衣装需要另外再购买。只要出现新衣服就尽可能第一时间购买，不用担心影响装扮效果，就算衣服不适合装扮的系列也不会有太大影响。而且新衣服出现的时候一般不是冲击No.1的时候，放心买就可以了。另外培养第2人的时候首次出现Cosplay Day（コスプレデー）时，3轮把3个类别的衣服各买下一件即可。下面是新种类衣服出现的时间——

1.第1人开始：チャームベアトップ（白色）、ホルターネック（红色）、ロングホルター（红色）、マーメイドドレス（红色）、ミニスカートドレス（粉红）、レイヤードワンピ（紫色）
2.第1人Mission完成：ホルターネック（其他色）、レディースーツ（黑色、蓝色）
3.第2人开始：マーメイドドレス（紫色、蓝色）、バルーンワンピ、ギャルスーツ（格子）

4.第2人首次Cosplay Day：チャイナドレス、メイド服、ベスト付き制服
5. 第2人尾段：ワンショルダー、チャームベアトップ（其他色）、ベアトップドレス、ロングホルター（其他色）、マーメイドドレス（绿色、茶色）、ツーピースドレス、ミニスカートドレス（其他色）、レイヤードワンピ（其他色）、レディースーツ（其他色）
6.第3人开始：ベルトベアトップ、ギャザードレス
7.第3人中段：セクシードレス、ショートホルター、ラブリーワンピ、ギャルスーツ（其他色）
8.第3人尾段：ロングツーピース、キャミドレス、カシュクール

牙岛大河 格斗家育成

“格斗家をつくろう！”是牙岛的专属事件，在第二部第四章，在赛の河原地下通过北下水道从儿童公园沙井出来后，发生被曾田地叫住的对话剧情，之后来到他的道场，就可以开始收弟子传授武艺了。总共可以培养5名弟子，弟子出师后会在斗技场中登场，之后可以和弟子组队挑战双人赛事，如果想打出全部的喧哗奥义，那就要注意了，有3个双人奥义必须和弟子配合才能使用出来。这个育成游戏的系统比较复杂，下面会进行详细的解说。

练习菜单

练习菜单里面有4个“通常枠”（常规项目）的格子和1个“特殊枠”（特殊项目）的格子，5个格子加起来就是“1个回合”（ターン）。弟子育成完毕，根据回合数多寡获得相应的道场资金，15回合以内200万、20回合以内150万、30回合以内100万、40回合以内80万、50回合以内50万，另外还可以获得5000点经验值。注意，调子的好坏与训练效果相关，调子高练习的效果也会提高。

通常	名称	内容
1	パンチ练习	以力量（パワー）作为中心，着重平衡发展
2	キック练习	以速度（スピード）作为中心，着重平衡发展
3	グラウンド练习	以技巧（テクニック）作为中心，着重平衡发展
4	筋力トレーニング	偏重于力量（パワー），其他能力会有所下降
5	ロードワーク	体力最大值增加
6	ダッシュ	偏重于速度（スピード），其他能力会有所下降
7	讲义	偏重于技巧（テクニック），其他能力会有所下降
8	调整	调子上升，体力少量回复
9	休憩	体力大幅回复

特殊	名称	内容
1	スパーリング	仿真战斗，体力大幅消耗，全部能力上升
2	自主练习	自由练习，成功率与性格和信赖相关
3	必杀技传授	能习得必杀技，体力大幅度消耗，调子也有可能下降
4	ミーティング	就餐相谈，选择喜好的话题会让调子和信赖上升
5	エキシビションマッチ	参加比赛，比赛类型见下文
6	トーナメント	挑战淘汰赛，获胜是培养的最终目标

比赛类型

一战式的比赛只能通过特殊项目来参加。胜利后可获得奖金，奖金可用于道场设施的升级建设。比赛一共15种，每回合会出现3种。参加这类比赛无论胜负，赛后全部能力都会增长，但如果是输了的话，信赖和调子会有所下降。一开始弟子的能力较弱，玩家可通过存档/读档的方式确保每场比赛都胜利。

序号	名称	奖金	难度	出现条件	出现频率
01	ザ・登龙门	10万元	★☆☆☆☆	—	频繁
02	ケンカでGO！	12万元	★☆☆☆☆	—	频繁
03	定例トライアウト	15万元	★★☆☆☆	—	频繁
04	新星ザック☆ザック	20万元	★★★☆☆	—	频繁
05	ザ・ぶっつけ本番！！	30万元	★★★☆☆	第6回合	限定
06	ベテラン新人の集い	35万元	★★★★☆	20回合以后	频繁
07	白星コレクターズ	40万元	★★★☆☆	无败	频繁
08	斗技场前座マッチ	40万元	★★★★☆	—	频繁
09	シャッフルゾーン	40万元	随机	—	频繁
10	GETTOTHETOP！	50万元	★★★★☆	—	频繁
11	パワー・マスターズ	70万元	★★★★☆	力量（パワー）达到70以上	频繁
12	スピード・マスターズ	70万元	★★★★☆	速度（スピード）达到70以上	频繁
13	テクニック・マスターズ	70万元	★★★★☆	技巧（テクニック）达到70以上	频繁
14	バブリー社提供マッチ	80万元	？？？？？	12、32、49回合	稀有
15	トップofニューカマー	100万元	★★★★★	—	频繁

技能说明

技能（スキル）是通过“ミーティング”与弟子外出就餐相谈，选择其喜好的话题后弟子会习得技能，特殊项目中的一些其他指令也可以习得技能，技能可以装备之后在比赛中发挥效果，最多可以装备3个技能。

序号	技能名称	效果	习得方式
01	男の意地	比赛中HP没有的时候发动，恢复少量HP，仅发动一次	ミーティング习得
02	ラストスパート	比赛中对手HP减少时，攻击率提高	ミーティング习得
03	スタートダッシュ	比赛开始的头10秒内攻击率提高，一旦被对手击中效果消除	ミーティング习得
04	气分屋	根据弟子的心情，攻击率上下波动，约70%情况攻击率提高	ミーティング习得
05	杂草魂	与比自己HP多的对手比赛时能力上升，反之则下降	スパーリング进行3次以上习得
06	カラ元气	调子提升一段，但比赛后疲劳度比正常情况严重	ミーティング习得
07	エンターテイナー	获得奖金增多，但由于比赛中挑衅行为增多而更容易被击中	必杀技传授数次习得
08	一人立ち	比赛中不使用必杀技时赛后能力提升增长，反之则提升减少	自主练习习得
09	きっとChangemyself	再次参加曾经输过的赛事时赛后能力提升增长，即使再输调子也不下降	男の意地、杂草魂、一人立ち习得时赛后习得
10	信念	根据与牙岛的信赖度，全能力上升	赢取5次赛事且信赖最高时赛后习得

必杀技介绍

必杀技可以在比赛中使用，连按○把指令气槽（セコンドゲージ）储满，可以根据提示按△使用，按对QTE即可发动，反之会被对手反击。必杀技发动成功后会给予对手HP较大伤害，失败时则弟子被反击受到较大伤害。牙岛与弟子之间信赖度关系到QTE的时长，信赖高QTE时间长，按键变得容易，而且指令气槽储积也更快。使用必杀技之后弟子的信赖会下降，同一场赛事使用第二次时威力减半。

必杀技通过“必杀技传授”选项习得，一共有10种，但最多只能装备1个。弟子学习必杀技时有得意和苦手之分，得意的情况下一次学会，苦手则需要学习两次。

序号	必杀技名称	威力	发动条件	传授条件	苦手弟子
01	タイガー・スラム	低	站立状态	—	—
02	タイガー・ジャーマンSP	低	站立状态	—	—
03	タイガー・スロウ	普通	站立状态	习得タイガー・スラム和タイガー・ジャーマンSP后	江浜丈裕/音喜多诚
04	タイガー・ニーラッシュ	普通	站立状态	习得タイガー・スラム和タイガー・ジャーマンSP后	落合福嗣/渡边正高
05	突き破りの极み	高	站立状态	牙岛自身习得后	落合福嗣/渡边正高
06	颜面追讨ちの极み	高	对手倒地状态	牙岛自身习得后	江浜丈裕
07	パワーラリアットの极み	最高	对手倒地状态	牙岛自身习得后	杉山秀夫/江浜丈裕/音喜多诚
08	金网おろしの极み	普通	抓住对手时	—	—
09	刚力の极み	最高	抓住对手时	牙岛自身习得后	杉山秀夫/江浜丈裕/音喜多诚
10	タイガー・クラッシュ	高	站立状态	习得タイガー・スロウ和タイガー・ニーラッシュ后	音喜多诚/渡边正高

施设强化

使用道场资金对道场设施进行强化升级，可以获取更好的训练效果。前3名弟子只能把设施升级到Lv.2，需要在落合福嗣培养完毕之后剧情需耗资150万元才能让道场设施升级上限提高到Lv.3。

项目	Lv.2耗资	Lv.3耗资
パンチ练习	50万元	150万元
キック练习	50万元	150万元
グラウンド练习	50万元	150万元
筋力トレーニング	70万元	200万元
ロードワーク	80万元	250万元
ダッシュ	70万元	200万元
讲义	60万元	180万元
调整	90万元	280万元
休憩	100万元	300万元

提示：具体育成的话，每个人都可以有自己的玩法，设立或高或低的培养目标。为了迎合伸手党的需要，特意弄了一套现成的方案，此方案以道场评价S+大量道场资金+参加全部赛事为目标，不想动脑筋的话，严格按照流程表执行的话必定取得最佳效果。当然，训练都要成功、比赛都要赢、技能都要出来，失败的话就请读档吧！

一番弟子 杉山秀夫

初期拥有技能“杂草魂”，5回合时会对特殊项目进行解说，之后可自定义特殊项目。5回合要强制比赛，技能只能装上杂草魂和男の意地，此战想赢还是有些难度的。必杀技方面，尽可能只在有把握完成制胜一击的情况下才使用，推荐必杀技为“突き破りの极み”。最终推荐技能组合是男の意地 + スタートダッシュ + 信念。为了让第二个之后的弟子培育变得轻松，第一个弟子应尽量多赚些道场资金投资升级。

育成实例参考

回合	通常1	通常2	通常3	通常4	特殊	特殊备注
01	パンチ练习	キック练习	グラウンド练习	パンチ练习	ミーティング	选项“动机なんか何でもいい”（习得技能男の意地）
02	ロードワーク		グラウンド练习	调整	必杀技传授	—
03	ロードワーク		调整	调整	スパーリング	—
04	调整	パンチ练习	キック练习	グラウンド练习	休憩	—
05	パンチ练习	キック练习	グラウンド练习	休憩	试合	—
06	パンチ练习	キック练习	グラウンド练习	休憩	必杀技传授	突き破りの极み
07	调整	パンチ练习	キック练习	グラウンド练习	ミーティング	选择“知らない”（习得技能气分屋）
08	パンチ练习	キック练习	グラウンド练习	グラウンド练习	ミーティング	选择“每朝俺に味噌汁を作ってくれ！”（习得技能カラ元气）
09	パンチ练习	キック练习	グラウンド练习	休憩	试合	定例トライアウト
10	パンチ练习	キック练习	グラウンド练习	休憩	必杀技传授	颜面追い讨ちの极み
11	パンチ练习	キック练习	グラウンド练习	グラウンド练习	自主练习	习得技能一人立ち
12	パンチ练习	キック练习	グラウンド练习	休憩	ミーティング	选择“ハイキング”（习得技能ラストスパート）
13	ロードワーク		グラウンド练习	休憩	试合	白星コレクターズ（习得技能きっとChangemyself）
14	ロードワーク		パンチ练习	休憩	スパーリング	
15	ロードワーク		休憩	休憩	试合	斗技场前座マッチ
16	ロードワーク		パンチ练习	グラウンド练习	ミーティング	选择“男なら即决しろ！”（习得技能スタートダッシュ）
17	ロードワーク		パンチ练习	グラウンド练习	试合	新星ザック☆ザック
18	ロードワーク		休憩	休憩	试合	スピードマスターズ（习得技能信念）
19	ロードワーク		パンチ练习	休憩	试合	スピードマスターズ
20	パンチ练习	パンチ练习	キック练习	休憩	必杀技传授	金网おろしの极み
21	调整	パンチ练习	キック练习	休憩	必杀技传授	タイガー・スラム（习得技能エンターテイナー）
22	调整	调整	休憩	休憩	试合	パワー・マスターズ
23	调整	调整	休憩	休憩	试合	パワー・マスターズ
24	调整	调整	休憩	休憩	试合	テクニック・マスターズ
25	调整	调整	休憩	休憩	试合	テクニック・マスターズ
26	调整	调整	休憩	休憩	试合	テクニック・マスターズ
27	调整	调整	休憩	休憩	试合	トップofニューカマー
28	调整	调整	休憩	休憩	试合	トップofニューカマー
29	调整	调整	休憩	休憩	试合	トップofニューカマー
30	调整	调整	休憩	休憩	试合	GETTOTHETOP！
31	调整	调整	休憩	休憩	试合	ザ・登龙门
32	调整	调整	休憩	休憩	试合	バブリー社提供マッチ
33	调整	调整	休憩	休憩	トーナメント挑战	—

ミーティング对话选项（按次数顺序）

对话	最佳选项	效果	习得技能
こんな动机で格斗技をはじめるなんて	动机なんか何でもいい	调子↑、信赖↑	男の意地
テクノ知らないんですか	知らない	调子↑、信赖↑	气分屋
告白するときのセリフ	每朝俺に味噌汁を作ってくれ！	调子↑、信赖↑	カラ元气
どこにデートに连れて行けばいいか	ハイキング	调子↑、信赖↑	ラストスパート
お酒はやめとこうかな	男なら即决しろ！	调子↑、信赖↑	スタートダッシュ
さて、どんな话をするかな	热い感情论	调子↑、信赖↑	—
さて、どんな话をするかな	失败谈	调子↑、信赖↑	—
さて、どんな话をするかな	芸术について	调子↑、信赖↑	—
さて、どんな话をするかな	纯爱の美しさ	调子↑、信赖↑	—
さて、どんな话をするかな	将来の梦について	调子↑、信赖↑	—
さて、どんな话をするかな	ファッションについて	调子↑、信赖↑	—

二番弟子 江浜丈裕

初期拥有技能“カラ元气”和“エンターテイナー”。利用第一个弟子赚到的道场资金对道场设施进行全面升级，至少保证パンチ练习、キック练习、グラウンド练习、ロードワーク、调整、休憩这六个项目都升到2级。由于不担心资金的问题，培养以全能力达到上限为目标。

插入事件（1回合之后）

对话	最佳选项	效果
こんな私でも强くなれるでしょうか？	分からない	调子↑、信赖↑

育成实例参考

回合	通常1	通常2	通常3	通常4	特殊	特殊备注
01	调整	调整	ロードワーク		ミーティング	选项“正义感の强さ”（习得技能スタートダッシュ）
02	ロードワーク		キック练习	休憩	必杀技传授	突き破りの极み
03	ロードワーク		キック练习	グラウンド练习	ミーティング	选项“爱をとりもどせ！”（习得技能男の意地）
04	ロードワーク		キック练习	休憩	试合	ザ・ぶっつけ本番！！
05	ロードワーク		キック练习	グラウンド练习	ミーティング	选项“详しい”（习得技能气分屋）
06	ロードワーク		キック练习	休憩	试合	ザ・ぶっつけ本番！！
07	ロードワーク		キック练习	休憩	自主练习	习得技能ラストスパート
08	パンチ练习	キック练习	グラウンド练习	グラウンド练习	ミーティング	选项“优胜するだけじゃダメだ”（习得技能ラストスパート）
09	パンチ练习	キック练习	グラウンド练习	休憩	スパーリング	—
10	パンチ练习	キック练习	グラウンド练习	休憩	スパーリング	—
11	パンチ练习	キック练习	グラウンド练习	休憩	スパーリング	习得技能杂草魂
12	パンチ练习	キック练习	グラウンド练习	休憩	试合	バブリー社提供マッチ（习得技能きっとChangemyself）
13	パンチ练习	キック练习	グラウンド练习	グラウンド练习	必杀技传授	金网おろしの极み
14	パンチ练习	キック练习	グラウンド练习	休憩	试合	斗技场前座マッチ
15	パンチ练习	キック练习	グラウンド练习	休憩	试合	GETTOTHETOP！
16	パンチ练习	キック练习	グラウンド练习	休憩	试合	GETTOTHETOP！（习得技能信念）
17	パンチ练习	キック练习	グラウンド练习	休憩	试合	GETTOTHETOP！
18	グラウンド练习	グラウンド练习	グラウンド练习	休憩	试合	スピード・マスターズ
19	グラウンド练习	グラウンド练习	グラウンド练习	休憩	试合	スピード・マスターズ
20	グラウンド练习	グラウンド练习	グラウンド练习	休憩	トーナメント挑战	—

ミーティング对话选项（按次数顺序）

对话	最佳选项	效果	习得技能
当ててみてくださいよ	正义感の强さ	调子↑、信赖↑	スタートダッシュ
私は何てダメな男なんだ…	爱をとりもどせ！	调子↑、信赖↑	男の意地
テクノについてお详しいんですか？	详しい	调子↑、信赖↑	气分屋
子供达にも憧れられたりするのかな	优胜するだけじゃダメだ	调子↑、信赖↑	ラストスパート
さて、どんな话をするかな	热い感情论	调子↑、信赖↑	—
さて、どんな话をするかな	成功谈	调子↑、信赖↑	—
さて、どんな话をするかな	数学について	调子↑、信赖↑	—
さて、どんな话をするかな	ボーナスについて	调子↑、信赖↑	—
さて、どんな话をするかな	オヤジギャグについて	调子↑、信赖↑	—
さて、どんな话をするかな	牙岛について	调子↑、信赖↑	—

三番弟子 落合福嗣

初期拥有技能“气分屋”和“一人立ち”。体力和力量上限高，但调子和信赖初期极低，一开始容易出现偷懒的情况。所以要先以调整、休憩提高信赖。该弟子以全能力达到上限和15回合以内完成挑战为目标培养。

插入事件（3回合之后）

对话	最佳选项	效果
きちんと练习しているでしょうか?	真面目にやってます	调子↑、信赖↑

育成实例参考

回合	通常1	通常2	通常3	通常4	特殊	特殊备注
01	调整	调整	调整	调整	ミーティング	选项“动机は非常に大事”（习得技能男の意地）
02	调整	パンチ练习	キック练习	グラウンド练习	必杀技传授	突き破りの极み（第一次）
03	调整	パンチ练习	キック练习	グラウンド练习	必杀技传授	突き破りの极み（第二次）
04	休憩	パンチ练习	キック练习	グラウンド练习	ミーティング	选项“俺も昔ハマったわ”（习得技能スタートダッシュ）
05	パンチ练习	キック练习	キック练习	グラウンド练习	试合	ザ・ぶっつけ本番！！
06	パンチ练习	キック练习	グラウンド练习	休憩	试合	ザ・ぶっつけ本番！！
07	パンチ练习	キック练习	グラウンド练习	グラウンド练习	スパーリング	—
08	休憩	パンチ练习	キック练习	グラウンド练习	スパーリング	—
09	休憩	パンチ练习	キック练习	グラウンド练习	スパーリング	—
10	休憩	ロードワーク		パンチ练习	试合	シャッフルゾーン
11	休憩	ロードワーク		パンチ练习	スパーリング	
12	休憩	ロードワーク		パンチ练习	试合	バブリー社提供マッチ
13	キック练习	キック练习	キック练习	休憩	试合	トップofニューカマー
14	调整	调整	休憩	休憩	试合	トップofニューカマー（习得技能信念）
15	调整	调整	休憩	休憩	トーナメント挑战	—

ミーティング对话选项（按次数顺序）

对话	最佳选项	效果	习得技能
胜てばいいんだよね?	动机は非常に大事	调子↑、信赖↑	男の意地
アニメか…	俺も昔ハマったわ	调子↑、信赖↑	スタートダッシュ
一发芸か。そうやなぁ…	颜芸が得意	调子↑、信赖↑	カラ元气
この3つの中だったらどれが一番好きかな?	龙	调子↑、信赖↑	ラストスパート
さて、どんな话をするかな	笑い话	调子↑、信赖↑	—
さて、どんな话をするかな	文学について	调子↑、信赖↑	—
さて、どんな话をするかな	失败谈	调子↑、信赖↑	—
さて、どんな话をするかな	バカ话	调子↑、信赖↑	—
さて、どんな话をするかな	落合福嗣について	调子↑、信赖↑	—
さて、どんな话をするかな	ゆとり教育のデメリットについて	调子↑、信赖↑	—

四番弟子 音喜多诚

先用150万元修葺道场，然后至少把设施中的パンチ练习、キック练习、グラウンド练习、ロードワーク、调整、休憩这六个项目都升至3级。第四个弟子初期各项能力都比较高，但调子和信赖最低（设施不是3级时训练会下降）。另外，调子容易降低，不易升高。本次以评价S、全技能习得、全必杀技习得和全能力达到上限为培养目标。

插入事件（5回合之后）

对话	最佳选项	效果
音喜多…	练习を续けるぞ	调子↑、信赖↑

育成实例参考

回合	通常1	通常2	通常3	通常4	特殊	特殊备注
01	调整	调整	调整	调整	ミーティング	选项“どちらともいえない”（习得技能カラ元气）
02	ロードワーク		パンチ练习	调整	必杀技传授	突き破りの极み
03	调整	ロードワーク		キック练习	ミーティング	选项“そいつらを道场から追い出す”（习得技能スタートダッシュ）
04	ロードワーク		グラウンド练习	休憩	スパーリング	—
05	パンチ练习	キック练习	グラウンド练习	グラウンド练习	ミーティング	选项“やらない”（习得技能气分屋）
06	パンチ练习	キック练习	グラウンド练习	休憩	スパーリング	—
07	パンチ练习	キック练习	グラウンド练习	グラウンド练习	ミーティング	选项“その时は、俺が目标になってやる”（习得技能男の意地）
08	パンチ练习	キック练习	グラウンド练习	休憩	试合	ザック☆ザック（习得技能きっとChangemyself）
09	ロードワーク		キック练习	休憩	スパーリング	
10	ロードワーク		キック练习	休憩	试合	白星コレクターズ（习得技能ラストスパート）
11	ロードワーク		キック练习	グラウンド练习	必杀技传授	金网おろしの极み（习得技能エンターテイナー）
12	调整	パンチ练习	グラウンド练习	休憩	试合	バブリー社提供マッチ
13	パンチ练习	パンチ练习	パンチ练习	パンチ练习	スパーリング	
14	パンチ练习	パンチ练习	パンチ练习	休憩	试合	斗技场前座マッチ
15	ロードワーク		パンチ练习	休憩	必杀技传授	タイガー・スラム
16	调整	调整	调整	调整	必杀技传授	タイガー・スロウ（第一次）
17	调整	调整	调整	调整	必杀技传授	タイガー・スロウ（第二次）
18	调整	调整	调整	调整	必杀技传授	タイガー・ニーラッシュ
19	调整	调整	调整	调整	必杀技传授	颜面追い讨ちの极み
20	调整	调整	调整	调整	必杀技传授	パワーラリアットの极み（第一次）
21	调整	调整	调整	调整	必杀技传授	パワーラリアットの极み（第二次）
22	调整	调整	调整	调整	必杀技传授	刚力の极み（第一次）
23	调整	调整	调整	调整	必杀技传授	刚力の极み（第二次）
24	调整	调整	调整	调整	必杀技传授	タイガー・クラッシュ（第一次）
25	调整	调整	调整	调整	必杀技传授	タイガー・クラッシュ（第二次）
26	调整	调整	调整	调整	试合	ベテラン新人の集い
27	调整	调整	调整	调整	试合	トップofニューカマー（习得技能信念）
28	调整	调整	调整	调整	トーナメント挑战	—

ミーティング对话选项（按次数顺序）

对话	最佳选项	效果	习得技能
あなたは、そうは思いませんか?	どちらともいえない	调子↑、信赖↑	カラ元气
嫌な连中ばかりの道场にいたとしたら…	そいつらを道场から追い出す	调子↑、信赖↑	スタートダッシュ
あなたはやらないんですか? 自分鉴赏。	やらない	调子↑、信赖↑	气分屋
ボクは何を目标にすればいいんでしょうか?	その时は、俺が目标になってやる	调子↑、信赖↑	男の意地
さて、どんな话をするかな	クールな分析	调子↑、信赖↑	きっとChangemyself
さて、どんな话をするかな	数学について	调子↑、信赖↑	—
さて、どんな话をするかな	生命保险について	调子↑、信赖↑	—
さて、どんな话をするかな	ノーリスク・ハイリ回合について	调子↑、信赖↑	—
さて、どんな话をするかな	音喜多について	调子↑、信赖↑	—
さて、どんな话をするかな	恋人がいないことについて	调子↑、信赖↑	—

五番弟子 渡边正高

初期能力低，但体力和力量上限高，但练习时体力会比其他4人下降得多。最后一名弟子以评价S、全技能习得、全必杀技习得和全能力达到上限为培养目标。

插入事件（3回合之后）

对话	最佳选项	效果
どうしてこうなっちゃったんだろう	そんなのは优しさじゃない	调子↑、信赖↑

育成实例参考

回合	通常1	通常2	通常3	通常4	特殊	特殊备注
01	调整	调整	调整	パンチ练习	ミーティング	选项“太っていることを前向きに捉えろ”（习得技能スタートダッシュ）

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

回合	通常1	通常2	通常3	通常4	特殊	特殊备注
02	ロードワーク		キック练习	グラウンド练习	ミーティング	选项“热心に练习をする”（习得技能男の意地）
03	ロードワーク		パンチ练习	休憩	必杀技传授	突き破りの极み（第一次）
04	ロードワーク		キック练习	休憩	必杀技传授	突き破りの极み（第二次）
05	ロードワーク		グラウンド练习	休憩	ミーティング	选项“知らないがごまかす”（习得技能カラ元气）
06	パンチ练习	キック练习	グラウンド练习	休憩	试合	ザ・ぶっつけ本番！！
07	パンチ练习	キック练习	グラウンド练习	休憩	スパーリング	–
08	パンチ练习	キック练习	グラウンド练习	休憩	スパーリング	–
09	パンチ练习	キック练习	グラウンド练习	休憩	スパーリング	习得技能杂草魂
10	パンチ练习	キック练习	グラウンド练习	休憩	ミーティング	选项“そう思う”（习得技能气分屋）
11	パンチ练习	キック练习	グラウンド练习	休憩	自主练习	习得技能一人立ち
12	パンチ练习	キック练习	グラウンド练习	休憩	必杀技传授	タイガー・ジャーマンSP（习得技能きっとChangemyself）
13	パンチ练习	キック练习	グラウンド练习	休憩	必杀技传授	タイガー・スロウ
14	调整	パンチ练习	キック练习	グラウンド练习	必杀技传授	タイガー・ニーラッシュ（第一次）
15	パンチ练习	キック练习	グラウンド练习	休憩	必杀技传授	タイガー・ニーラッシュ（第二次）
16	调整	キック练习	キック练习	休憩	必杀技传授	颜面追い讨ちの极み
17	パンチ练习	キック练习	休憩	休憩	必杀技传授	パワーラリアットの极み
18	调整	パンチ练习	キック练习	休憩	必杀技传授	金网おろしの极み
19	パンチ练习	キック练习	キック练习	休憩	必杀技传授	刚力の极み
20	调整	パンチ练习	キック练习	休憩	必杀技传授	タイガー・クラッシュ（第一次）
21	ロードワーク		キック练习	休憩	必杀技传授	タイガー・クラッシュ（第二次）
22	调整	ロードワーク		休憩	试合	シャッフルゾーン
23	キック练习	キック练习	休憩	休憩	试合	白星コレクターズ
24	调整	调整	调整	休憩	试合	テクニックマスターズ
25	调整	调整	调整	休憩	试合	テクニックマスターズ
26	调整	调整	调整	休憩	试合	テクニックマスターズ（习得技能信念）
27	调整	调整	调整	休憩	トーナメント挑战	–

ミーティング对话选项（按次数顺序）

对话	最佳选项	效果	习得技能
才能のない、ただのデブっちょですもん	太っていることを前向きに捉えろ	调子↑、信赖↑	スタートダッシュ
仆はどうすれば变われるでしょう？	热心に练习をする	调子↑、信赖↑	男の意地
牙岛さん、DVD知らないんですか？	知らないがごまかす	调子↑、信赖↑	カラ元气
牙岛さんもそう思いませんか？	そう思う	调子↑、信赖↑	气分屋
さて、どんな话をするかな	动物とのふれあいについて	调子↑、信赖↑	–
さて、どんな话をするかな	ヒューマンドラマ	调子↑、信赖↑	–
さて、どんな话をするかな	曾田地について	调子↑、信赖↑	–
さて、どんな话をするかな	热い精神论	调子↑、信赖↑	–
さて、どんな话をするかな	失败谈	调子↑、信赖↑	–
さて、どんな话をするかな	纯爱について	调子↑、信赖↑	–

谷村正义 警察无线

“警察无线”是谷村独有的任务，当他经过特定区域时会接收到警察无线通信，到附近的指定场所与特定人物或者警官对话后会发生战斗或追逐战。与剧场前广场的赤石对话根据警察无线的解决件数以5件为单位获得报酬，获得的物品为以下随机一件：スタミナンスパーク、瞬间冷却剂MAX、タフンスインフィニティ、龙の印章、神树の木切れ。警察无线的同一个事件可以重复发生，只需要完成22次即可，不需要所有场所的事件都去完成。警察无线在解决到12件和22件的时候会发生特定的支线剧情，但不纳入支线任务中。所有警察无线触发地点详见地图，总计30处。（小秘技：追逐战中如果停下来受到对方攻击时，QTE的顺序固定为×□□□△△。）

序号	地点	解决方法	报酬
1	ホテル街附近	战斗（敌1人）	1.5万元
2	ホテル街附近	追逐战	2万圆
3	公园前通り	战斗（敌1人）	1万元
4	公园前通り的温浴设施	追逐战	1万元
5	公园前通り	战斗（敌1人）	1万元
6	公园前通り	追逐战	2万元
7	公园前通り	战斗（敌2人）	5000元
8	七福通り西的饮食店	战斗（敌1人）	1万元
9	七福道り的便利店	战斗（敌3人）	1.2万元
10	七福通り东	选“逃げた奴を追う”→追逐战	1.5万元
		选择“无礼な奴を倒す”→战斗（敌1人）	1.5万元
11	剧场前广场附近的楼上	战斗（敌1人）	1.5万元
12	剧场前广场	战斗（敌6人）	2万元
13	剧场前通り的饮食店	战斗（敌1人）	1万元
14	ピンク通り北的饮食店	战斗（敌1人）	1万元
15	ピンク通り北的风俗店	选“力づくでき解决する”→战斗（敌1人）	1.8万元
		选“ここでをう”→会话	5000元
16	千两通り北的饮食店	追逐战	5000元（第2次开始为1万元）
17	泰平通り北的饮食店	战斗（敌1人）	1.5万元
18	ミレニアムタワー前	战斗（敌1人）	1万元
19	泰平通り东	战斗（敌2人）	5000元
20	天下一通り的便利店	战斗（敌3人）	1.2万元
21	天下一通り的饮食店	战斗（敌1人）	1.5万元
22	天下一通り里路地	追逐战	1万元
23	神室中央パーキング	搜索与战斗（敌1人）限制时间内最多3次，强盗分别在西北面收费站、403附近的沙井前、112黑色车车尾	找到1人时1万元 找到2人时2万元 找到3人时3万元
24	ことぶき药局	战斗（敌1人）	1万元
25	千两通り的饮食店	战斗（敌1人）	1.5万元
26	天下一通り	战斗（敌1人）	1万元
27	中道通り里	战斗（敌1人）	1万元
28	ピンク通り	追逐战	2万元
29	ピンク通り里路地	战斗（敌2人）	1万元
30	千两通り里路地	战斗（敌6人）	2万元

神室の盾イベント1

警察无线12件解决之后收到赤石的短信

→剧场前广场与赤石对话
→剧场前广场中央接到警察无线
→ことぶき药局西南面的空地与变装した男战斗
→报酬50000元、EXP5000

神室の盾イベント2

警察无线22件解决之后收到赤石的短信

→剧场前广场与赤石对话
→剧场前广场中央接到警察无线
→七福通り西（M–STORE和儿童公园之间）与神室の盾メンバ–对话
→七福通り西M–STORE附近接到警察无线
→ミレニアムタワ–前松屋附近看到3名男子围住一个倒地的神室の盾メンバ–
→与神室町の男战斗
→与ヤクザ战斗
→报酬高纯度プラチナ、EXP10000
→至此警察无线トラブル解决バトル支线完成。

桐生一马 帮派与残党

第四部第二章桐生经过剧场前广场会发生与神室の盾相关的帮派（ギャング）事件，事件后可在一般遭遇战中与这些帮派的小队（ギャングチーム）战斗。一般来说，通过与帮派杂鱼遭遇战3次后会得知BOSS的信息，可以去把BOSS解决掉，事后会获得神室の盾的报酬。帮派一共有7个，完成一个出现下一个，按顺序出现。

帮派名称	BOSS出现场所	报酬	EXP
神室町アクアデビル	神室中央パーキングE出口	SSSガンパウダー	3000
神室腐饵煮苦巢	西公园公厕前	10万元	3000
关东ギャングスターズ	神室町东屋上武器屋	10万元、ロッカーキーウォッチャー	3000
スラムドックス	中道通り里路地	龙の瞳	3000
黑恶梦	チャンピオン街	10万元	3000
パープル・キラーズ	保龄球馆（マッハボウル）	龙の印章	3000
暗黑会	剧场地下B3变电室	20万元	10000

神室町アクアデビル

剧场前广场与神室町アクアデビル战斗

→神室町地上与神室町アクアデビル进行遭遇战3次之后获得BOSS所在地的消息

→神室中央パーキング内，东侧E出口（千两通り出口）附近的垃圾堆与BOSS鬼武战斗

※BOSS用匕首，杂鱼数个。

神室腐饵煮苦巢

完成上一个帮派后，在街上进行一场普通的遭遇战后会收到赤石的短信

→神室町地上与神室腐饵煮苦巢进行遭遇战3次之后获得BOSS所在地的消息

→公园通り东的西公园公厕前与BOSSフェザー战斗

※杂鱼数个，地上有大量武器可以捡取使用，BOSS可以使用弾き返し(R1+△）之后连击轻松击破。

关东ギャングスターズ

完成上一个帮派后，在街上进行一场普通的遭遇战后会收到赤石的短信

→神室町地上与关东ギャングスターズ进行遭遇战3次之后，战斗后对话时桐生出现带括号的信息，其中含有（上から见られているのだろうかという）字眼

→神室町东屋上武器屋的位置与BOSS RA战斗（从中道通り里的楼梯上屋上比较近，武器屋会暂时消失掉，找的时候注意一下）

※杂鱼数个，没难度。注意剧情模式第四部第三章不能上屋上，可以第四章继续进行。

スラムドックス

完成上一个帮派后，在街上进行一场普通的遭遇战后会收到赤石的短信

→神室町地上与スラムドックス进行遭遇战3次之后会收到赤石的短信

→中道通り里的空地（药局西南的空地）与BOSS レイン战斗

※杂鱼数个，地上有大量武器可以捡取使用，BOSS可以使用弾き返し(R1+△）之后连击轻松击破。

黑恶梦

完成上一个帮派后，在街上进行一场普通的遭遇战后会收到赤石的短信

→神室町地上与黑恶梦ランク4进行遭遇战

→神室町地上与黑恶梦ランク3进行遭遇战

→神室町地上与黑恶梦ランク2进行遭遇战

→チャンピオン街东南面的空地与BOSS ランク0、以及两个ランク1战斗

※两名ランク1是杂鱼，先解决掉，场内武器比较多，好好利用没难度。

パープル・キラーズ

完成上一个帮派后，在街上进行一场普通的遭遇战后会收到赤石的短信

→神室町地上与スラムドックス进行遭遇战3次之后会接到BOSS电话

→保龄球馆（マッハボウル）与BOSS Mrパープル对话之后战斗

※BOSS COSPLAY小丑，很无语，回避+连击虐得很轻松，学会了古牧流受け流し会更容易。

暗黑会

完成上一个帮派后，在街上进行3场普通的遭遇战后会收到赤石的短信

→中道通り汉堡店的十字路口收到短信

→神室中央パーキング中心（C出口北面）与暗黑会的玄武ノワール战斗

※跟黑恶梦BOSS ランク0一样，随便虐。

→移动一段距离收到短信

→チャンピオン街东南面空地（黑恶梦BOSS ランク0那里）与暗黑会的青龙BLUE战斗

※跟※用场内的武器开极轻松虐

→移动一段距离收到短信

→神室町西屋上スカイファイナンス顶楼与暗黑会的白虎ブラン战斗

※双枪，基本上就是3代的外国人复刻版，投技有效，倒地就用极。

→移动一段距离收到短信

→剧场地下B3变电室与BOSS暗黑会的朱雀ルージュ战斗

※感觉BOSS也没什么特别的，随便几套连击就完了。

关于残党

桐生击退帮派BOSS之后，其残党还会不时出现在地图上的遭遇战中，一旦遇上残党，把他们打败后会获得其帮派的徽章（エンブレム），在道具栏中重要道具可以查看其数量。收集徽章之后可以以5个为单位，到剧场前广场找赤石交换报酬，报酬包括：高纯度プラチナ、龙の瞳、超高电　电池。奖杯“エンブレムコレクター”的解除条件与收集残党徽章有关，只需要收集10个徽章，此奖杯就能解除，建议先收集到10个徽章解除奖杯以后再去跟赤石交换道具，不然会浪费不少时间。

桐生一马 遥的要求

通关后存档，读取进入自由模式，可以和上代一样用桐生带遥在神室町里游玩，此时可随遥的好感度高低在不同地点发生特定的事件，完成事件后可以提升好感度，好感度级别提升后还可以获得相应的道具。当看到遥的头顶上出现三角标记时，即表示进入该场所后遥会提出要求，按要求去做，就能提升她的好感度。事件包括购物、对战、小游戏等，特定等级或以上时发生事件，同一场所多个事件会按事件等级由低到高出现。

奖励道具

等级	好感度得分	获得道具
F	0～399	无
E	400～999	遥の饴玉
D	1000～1799	遥のチョコレート
C	1800～2999	遥の御守り
B	3000～4399	赤い宝石
A	4400～5999	遥の救急箱
S	6000～7799	遥のお弁当
SS	7800～9999	丁半博打提供预想※
SSS	10000～10999	遥のネックレス
EX	11000	アサガオ特制マフラー

※遥同行时进行丁半博打，约有7%的概念会提供预想，其正确率为95%

等级	场所	要求	得分	备注
F	バンタム	Count Up模式获得250分以上	150	–
F	カラオケ馆	应援遥获得カラオケの达人（750分以上）评价	150	–
F	Cuez BAR	四球模式一局内连续两次得分	150	胜败无关
F	マッハボウル	玩保龄球战胜遥	150	第一次对战
F	吉田バッティングセンター	中难度（ノーマル）击中10球	150	–
F	埠头	钓上タカアシガニ	150	钓竿旁发生事件
F	福间殿	ルーレット一次游玩净胜1000点以上	150	–
F	龙宫城 赌场	こいこい一次游玩净胜500点以上	150	–
F	ポッポ 天下一通り店	タウリナー（300元）	50	–
F	ポッポ 中道通り里店	鮭おにぎり（200元）	50	–
F	ポッポ 昭和通り店	肉まん（130元）	50	–
F	Mストア	ツナおにぎり（190元）	100	–
F	契茶アルプス	ストロベリーパフェ（680元）	150	–
F	スマイルバーガー	スマイルポテト（240元）	50	–
F	松屋 天下一通り店	豚めし(丼)（290元）	50	–
F	ドン・キホーテ	C.C.レモン（97元）	50	–
E	ゴルフ场	9洞模式（コンペモード）获得+2或更好成绩	150	昼限定，TAXI前发生事件
E	福间殿	ルーレット一次游玩净胜2000点以上	250	–
E	龙宫城 赌场	こいこい一次游玩净胜1000点	300	–
E	クラブセガ 剧场前店	UFOキャッチャー夹娃娃夹到アイアイ（猴子）	250	–
E	クラブセガ 中道通り店	游玩飞机游戏ボクセリオス2达到LV20以上	150	–
E	ことぶき药局	タウリナー（300元）	50	–
E	ジェラテリア 神室	ストロベリーシングル（280元）	150	–
E	九州一番星	九州とんこつラーメン（750元）	100	–
D	カラオケ馆	应援遥获得カラオケ王（850点以上）评价	300	–
D	マッハボウル	玩保龄球战胜遥	300	第二次对战
D	福间殿	ポーカー一次游玩净胜2000点以上	150	–
D	龙宫城 赌场	チンチロリン一次游玩净胜500点以上	150	–
D	寿司吟	玉子（200元）	100	–
D	ブロント(Bar Time)	ごぼうスティック（400元）	50	夜限定
D	松屋 天下一通り店	デミたまハンバーグ定食（580元）	100	–
D	ドン・キホーテ	胡麻麦茶（156元）	100	–
C	福间殿	ポーカー一次游玩净胜5000点以上	300	–
C	龙宫城 赌场	チンチロリン一次游玩净胜1000点以上	300	–
C	クラブセガ 中道通り店	游玩飞机游戏ボクセリオス2达到LV50以上	300	–
C	スマイルバーガー	スマイルチーズバーガーセット（560元）	100	–
C	ジュラテリア 神室	ダブル（350元）	300	–
C	九州岛一番星	玉子とんこつラーメン（820元）	100	–
C	韩来	カルビ（1200元）	100	–
C	ブロント(Bar Time)	ローマ风ピザマルゲリータ（600元）	100	夜限定
B	バンタム	6回合内完成701模式	250	–
B	Cuez BAR	九球制（ナインボール）一局内无Foul完成	250	–
B	吉田バッティングセンター	高难度（ハードコース）获得2600点以上	250	–
B	福间殿	ブラックジャック一次游玩净胜1000点以上	150	–
B	龙宫城 赌场	おいちょかぶ一次游玩净胜300点以上	150	–
B	クラブセガ 剧场前店	UFOキャッチャー夹娃娃夹到ヒトにゃん	400	种类不限
B	韩来	石焼ビビンバ（1500元）	400	–
A	福间殿	ブラックジャック一次游玩净胜2000点以上	300	–
A	龙宫城 赌场	おいちょかぶ一次游玩净胜600点以上	200	–
A	ことぶき药局	タフネスZ（750元）	100	–
A	契茶アルプス	ケーキセット（800元）	200	–
A	寿司吟	甘エビ（300元）	400	–
S	ゴルフ场	ニアピンコンテスト获得500点以上	250	昼限定，TAXI前发生事件
S	福间殿	バカラ一次游玩净胜1000点以上	150	–
SS	埠头	钓上カジキ	250	钓竿旁发生事件
SS	福间殿	バカラ一次游玩净胜1500点以上	300	–
SSS	バンタム	6回合内完成901模式	250	免费DLC追加
SSS	カラオケ馆	应援遥获得カラオケの龙（950点以上）称号	250	免费DLC追加
SSS	マッハボウル	保龄球第三次战胜遥	250	免费DLC追加
SSS	吉田バッティングセンター	EX难度（エクストラハードコース）获得4000点以上	250	免费DLC追加

夜店小姐攻略

基本流程

这次夜店小姐的对话选项基本上都是+1心的居多，很容易就满心，建议至少带一个可以加好感的装备，正常流程的话如下：

第一次需要自由入店，一般来说对话选第一项没问题
→第二次入店直接指名小姐，不需要续时间
→第三次入店就可以10心，不需要续时间
→第一次约会
→第四次入店就可以15心，不需要续时间
→第二次约会
→约会后自动第五次入店就可以20心，即使是满心都建议续时间，肯定获得高级名刺
→各角色专有支线剧情
→完结

个人建议

1.推荐饮品和食物个人以性价比优先为原则，所以有些推荐的是+0的东西，一般来说就算不点饮品食物也不会减好感度，看实际情况需要而为吧。如果大款的要点贵的饮品可以参考索要食物一栏，ELISE（エリーゼ）的小姐有两位喜欢喝贵酒的，一般来说索要食物也就是该小姐喜欢的食物。

2.着装赠品可以不送，索要食物也可以不点，根据当前需求而定，如果多花一点点钱能把心刚好弄到预期值而可以少去一轮夜店的话，那么多花一点点有时候也比较值得，不过其实这种情况也不是很常见，我一般也是不送的，送的惟一一次是为了奖杯。要送的话就送晚礼服（ドレス），各种都可以，所有小姐都是+0.5心左右。

3.对话问题只列出最佳的，都列没什么必要，有些非常后期才会出现的对话，正常流程用不着，也不列了。

4.自发的话题方面，列出推荐的几个加心的，一般来说这次选了哪个，下一次就不要选了，当然不选也没关系。

5.ELISE（エリーゼ）的小姐在对话过程中会提及到更换发型的问题，会出现两项可选，第一项是更换，第二项则是保持原样，如何选择不影响过程，只是下次见到人的时候发型会不一样而已，就不纳入下列表格里面了。

6.如果约会觉得太麻烦的话，可以每次都去和民，每次都是加+0.5心。（编注：看来和民这次给《如龙4》赞助了不少钱，我“不小心”去国内的一家和民消费过，一碗白饭十几块，啧啧！）

小秘技

1.虽然能去夜店的人已经是不缺钱的了，但还是把这个小事件说一下。到七福通MEB内，右边会看到一个放有白色杂志的书架，调查书架之后可以观看杂志，看完还可以拿走，上面有优惠券。带着杂志去夜店，入店时选择使用的话可以优惠1000元。

2.个人建议使用装备龙刺绣のシャツ，每次入店+1.25心，入手条件是秋山篇的No.1夜店小姐育成三人全部达成。

3.让夜店流程中可以省时的方法：

省略赠物流程——除了自身装备的物品以外不带任何道具在身上即可省略赠送物品这一环节。
省略干杯流程——不注文饮品即可省略干杯这一环节。
省略注文流程——不注文任何饮品和食品即可省略小姐注文这一环节。
省略索要流程——小姐索要饮食时只要拒绝即可省略注文这一环节。

RIO

对应主角	秋山骏
所在夜店	SHINE
推荐饮品	镜月グリーン(免费/+0)
推荐食物	チョコレート(1000元/+1)

好感装备	モテモテ腕轮(+0.5)、カリスマリング(+0.5)
索要饮食	フルーツ盛り(5000元/+0.25)

对话问题	最佳答案	评价
どーんな感じなんだろうなぁって……	やってみてどうだった?	+0.5
え～っと…………	「Rioの毎晩カーニバル?」	+1
妹とも离れて1人ぼっちだなんてかわいそう……	缘を大事にするなら买ってやれ	+1
10回いかないくらいです。たぶん。	次はバニーガールでお愿いします	+1.5
顽张ってうまく弾けるようになります!	ネイルつけてると弾けないんじゃない?	+1
うぃッス!	それじゃ胜负するか?	+1
なんとなく出ちゃったんですよ!	浴衣、似合いそうだな	+1
普通の贫乏ゆすりでもイヤなのに～!	どうして贫乏ゆすりするか知ってる?	+1.5
そうですそうです	なんとなくだけど、わかるよ	+1.5
あんまりいないんですけど……	他人のことには气付くのか?	+1
覚えてないんです。	醉うと记忆なくす系?	+0.5
いい子だなぁって?	俺にもその变な颜、见せてよ	+1.5
好きなのに食べられないなんて!	てっきり男の话かと思ったよ	+1.5
走って卖店に唐扬げ买いに行かなかったと思うし。	一度、女子校の教师になってみたいな	+1
そうです。	马鹿な男は嫌いってこと?	+1.5
どーやって食べるのかなーって、想象してたの	一口でガブっといくぞ	+1.5
意地悪になったってことですかね?	性格ってそんなすぐに变わるか?	+1
一绪に走るのが梦だったんです～?	ワンちゃんだけなのか?	+1
多分、なんとかブランクトン?	弾き语りも出来るのか?	+1
はい。	どのくらい家出したの?	+1
おどかさないでください?	目が绮丽な子に惹かれるな	+1
好きになっていいのかなぁって。	そっち系の话は苦手だな	+0.5

首次约会后

对话问题	最佳答案	评价
スッといくんですけど…。	まだ若いから仕方ない	+1
なるほどねぇ……	イメージの问题だな	+1
セクシータレントになってみないか? って劝められてるんです。	えぇぇぇぇっ!?	+1

再次约会后

对话问题	最佳答案	评价
…………はいっ!	その气持ちはいいと思う	+1.5
それで误解してたってメールくれたの!	良い话だな	+1.5
やってもいいかなって思うんですけど、やっぱり???	迷ってるならやってみれば?	+1
归るとまずウンチ处理っス……	でも乐しんでいるように见えるぞ?	+1

温泉时间

对话问题	最佳答案	评价
高まりまくりッスよ!	胜ったら何してくれるんだ?	+0.25
ふぅん……	赘泽な犬だ	+0.25

热视线主观模式

8心以上		
对话	视线	评价
もっとよく见てくださいよ～!	手	+1

14心以上		
对话	视线	评价
私ねショッピングをしている时、すごく恼んじゃう时があるんですよ。	胸	+1

推荐话题	评价
今话题の「777ｔｏｗｎ」	+0.5
今话题の「アメーバピグ」	+1

推荐话题	评价
神室 汤乃园の足汤	+1
ポールダンスダイエットの话	+0.5

约会地点	第一次推荐去处	第二次推荐去处
ミレニアムタワー前	温泉、和民	カラオケ

短信	回复	评价
指名ありがとぉぉ☆	情报志の仕事、顽张れよ	+0.25
ギター弾くぞっっ!!	しっかりピッキングの练习するんだ	+0.25
ドッグラン行きましたぁ	そんな场所があるんだな	+0.25
最近…	キャバ嬢より向いているかもな	+0.25
う～ん…	いつでも相谈に乗るぞ	+0.25

完结攻略

20心并且取得高级名刺之后离店一段距离会接到来电

→エイジア前与店长对话
→中道通り里汉堡店侧边通道中与男子对话
→与街のチンピラ战斗
→红色事件之后获得10000EXP以及手机短信写真

水谷望爱

对应主角	秋山骏
所在夜店	JeweL
推荐饮品	镜月グリーン(免费/+0)
推荐食物	チキンバスケット(3000元/+1)
好感装备	モテモテ腕轮(+0.5)、フランス制男性用香水(+0.25)
索要饮食	チキンバスケット(3000元/+0.25)

对话问题	最佳答案	评价
周りの人と全然雰囲气が违うみたいな、そんな感じがするんですよ。	仕事がデキるタイプが好き?	+1
だからもうホント怖くて……	モテる女は大变だな	+1
そういうの、结构面倒くさいって言うか……	ああ、すごくわかる	+1
全然自分に关系ないことまで话したり…	それはウザいな……	+1
相手から言い寄ってくるのを待つの?	それはずるいな	+1
超耻ずかしかった……	キミにも原因があるんじゃないの?	+1
16年やってます?	ちょっとやってみてよ	+1
へぇ……	相手の趣味に合わせてるのか?	+1
秋山さんはゲームします?	あまりゲームはしないな	+1
このローテーションです?	そんなに食べて太らないのか?	+1
私を大切にしてくれる人?	ホントに车が好きなんだな	+1
あと、レース观战とかもいいです?	レースなんていつもやってないだろ	+1
ずっと见てて、いいなぁって思ってたんです?	レースには不可欠だよな	+1
100分の1ってことですよ!?	子供は无邪气で可爱いな	+1
友达もかなり耻ずかしかったって……	そりゃナイな!	+1
ははぁ…なんとなくわかった	そんなんで怒るか?	+1
一体何の话なの? って感じ…	嫌味な客だな	+1
こういうお店に来たりするんですよね?	来るわけないじゃない	+1
私…みたいな女の子のこと、どう思いますか…?	本人の前で言えるかよ	+1
どうもそれから调子悪くて…	安物しか食ったことないんだろ	+1
姉と映画なんて、同情しちゃう?	そういう自分はどうなんだ?	+1
离れたくないなぁ…	子离れしないとな	+1
なんかフツーのサラリーマンっぽい人でした。	新手のナンパか?	+1
やっぱり、シンプルが一番ですね?	男にとっては都合がいいな	+1

首次约会后

对话问题	最佳答案	评价
俺はわかってるんだぞ! とか言ってくんの～	警察に届けるか?	+0.5
そうなんですか……?	その癖を直すしかないな	+1
あんまり他の子に话したくないんですよね。ストーカーのこと……	友达いないの?	+0.5

再次约会后

对话问题	最佳答案	评价
どうしたらいいんだろう……	盛り上がってきたな	+1
勘违いさせちゃったから、きっと……	气をつけないとダメだぞ	+1
どうしよう?	痛い目见ないとわからないようだな	+1

温泉时间

对话问题	最佳答案	评价
实は久しぶりなんです?	これから毎日来よう	+0.25
すごいと思いません!?	确かにすごいな	+0.25

热视线主观模式

8心以上		
对话	视线	评价
脚线美	足	+1

14心以上		
对话	视线	评价
ちゃんと目を见て言って下さい	目	+1

推荐话题	评价
今话题の「777town」	+1
今话题の「アメーバピグ」	+1
カムチカに幽灵が出る话	+0.5

推荐话题	评价
神室 汤乃园の足汤	+0.5
レバーで脑が若返る话	+0.5

约会地点	第一次推荐去处	第二次推荐去处
剧场前广场	温泉、和民	カラオケ、寿司屋

短信	回复	评价
やったー☆	俺も乐しかったよ	+0.25
うわぁぁぁぁ	买ったらいいじゃない	+0.25
モーターショー	安全运转で良ければ俺が乗せてあげるけど?	+0.25
まさか	俺は远虑なく食べるけどね	+0.25
のんびり	全然我慢してないじゃないか!	+0.25

完结攻略

20心并且取得高级名刺之后离店一段距离会接到来电

→神室地下街储物柜附近与望爱对话
→与神室町の男战斗
→红色事件之后获得10000EXP以及手机短信写真

爱原エレナ

对应主角	秋山骏
所在夜店	JeweL
推荐饮品	山崎12年(2万元/+0.5)
推荐食物	エイヒレ(1000元/+1)
好感装备	モテモテ腕轮(+0.5)、カリスマリング(+0.5)
索要饮食	エイヒレ(1000元/+0.25)

对话问题	最佳答案	评价
东京出て来て正解やった?	东京のどこが气に入った?	+1
饮みに行った时に声かけられて……	最近の若い子はどうなってんだ?	+1
めっちゃ合わせます?	それは违うんじゃない?	+1
それで优しくてお金持ちで?	金持ちか…… 正直だな	+1
そうやってプレゼントされたらしいやんか	俺も真似してみようかな……	+1
ウソでもチヤホヤされると嬉しくって?	しかし本当にいい女だな	+1
やっぱりおっとりしてる方がいいですか?	どうだろうな……	+1
早过ぎたんですかねぇ?	颁张りすぎたんじゃないのか?	+1.5
お前それないわ! って言われてしもて……	それくらいいいだろ	+0.5
なんか可爱い感じがするみたいなんかな?	ほな、今度メシおごったるわ!	+1
"よう食うなぁ"って言います。	なにか食べるか?	+1
会いたくなかった相手	いじめられてたとか?	+1
ウチが长女なんよ?	ちょっと怖いな……	+1
それともじっくり攻めるタイプなん?	じっくり时间をかけるよ	+0.5
これでまた料理上手な女になってまうわ?	ますます惚れそうだよ	+1
そうですね……	悲しむことじゃない	+1
同じになってまうかもって思うたら……	逆のパターンがいいのかもな	+1
みたいなん、良くないですか?	俺はハッピーエンドは嫌いだ	+1
ん~、そうだなぁ……	芋焼酎をちびちびと、かな	+1
そうだなぁ……	夜景が绮丽なところかな	+1
そうそう! ウチも500ミリくらい饮んでるんやで?	少ないだろ……	+1

首次约会后

对话问题	最佳答案	评价
早过ぎたんですかねぇ?	颁张りすぎたんじゃないのか?	+1.5
お前それないわ! って言われてしもて……	映画がつまらなかったんじゃないか?	+1
やっぱりおっとりしてる方がいいですか?	どうだろうな……	+1

再次约会后

对话问题	最佳答案	评价
ホンマ冷めたかもしれへん。	倦怠期じゃないか?	+1
いつも通りって言えば、そうなんですけどね。	疲れてるんじゃないか?	+1
そうやろ?	俺は骗されないぞ	+1

温泉时间

对话问题	最佳答案	评价
日本三大美人の汤	和歌山の龙神温泉	+0.25

热视线主观模式

8心以上		
对话	视线	评价
うち目立ちたがりやねん	发、胸	+1
14心以上		
对话	视线	评价
どこが一番好き?	目、手	+1

推荐话题	评价
今话题の「777town」	+0.5
今话题の「アメーバピグ」	+1

推荐话题	评价
神室 汤乃园の足汤	+0.5
レバーで脑が若返る话	+1

约会地点	第一次推荐去处	第二次推荐去处
剧场前广场	ダーツ、カラオケ、寿司屋、和民	温泉、焼き肉

短信	回复	评价
ありがと~☆	无理に东京に染まる必要はないぞ	+0.25
お花见☆	前日から场所取ってやるぞ	+0.25
ウォッチング~	面白い人はいたか?	+0.25
ショッピング?	キミにエステなんて必要ないだろ	+0.25
マッサージ	心配してくれてありがとう	+0.25

完结攻略

20心并且取得高级名刺之后离店一段距离会接到来电

→剧场前与エレナ对话
→与神室町の男战斗
→红色事件之后获得10000EXP以及手机短信写真

一木千洋

对应主角	谷村正义
所在夜店	JeweL
推荐饮品	オレンジジュース(1000元/+1)
推荐食物	フルーツ盛り(5000元/+1)
好感装备	モテモテ腕轮(+0.5)、フランス制男性用香水(+0.25)
索要饮食	オレンジジュース(1000元/+0.25)

对话问题	最佳答案	评价
颁张ろうって决めたんです!	昼も夜も大変だな	+1
ふーん……	ちょっとやってみてくれ	+1
どんなタイプですか?	清纯なお嬢様系だな	+1
谷村さんが20岁のころは?	まだ恋爱に兴味なかったな	+1
谷村さんの体系って结构ストライクです	たいしたことないだろ	+1
お酒の弱い子ってどう思いますか?	可爱くていいじゃないか	+1
大食いの女ってどう思います?	よく食べる女は好きだぞ	+1
茶々丸が元气ない	外に出たいんじゃないか?	+1
アニメ好きな女の子、嫌いですか?	观るならとことん观ないとな	+1.5
いろいろアドバイスをくれた谷村さんのおかげです	でも、ちょっと残念だな	+1
私まで悲しくなっちゃうじゃないですか	寂しいときはいつでも电话しろ	+1
浮气ができるんですかね?	男全员がそういうわけじゃないぞ	+1
私ってまだお子样なんですかね?	ドラマの观过ぎだろ	+1
(眉毛を别々に动かして)ど、どうですか?	……器用だな	+1
たかがプリンですよ? そんなに怒らなくても……	2人とも子供だな	+1
また元通り元气になったんですよ?	良かったじゃないか	+1
谷村さん铁道キライですか?	意外と好きだぞ	+1
海外旅行の先辈として、なにかアドバイスください!	伪ブランド品に骗されるなよ	N/A
优柔不断な性格って直らないですかね?	迷ったら俺に闻け	+0.5
初合コン乐しんできますね!	合コンなんて行くな	N/A
谷村さんのこと、追いかけちゃってもいいですか?	追われるのは苦手だな	+1.5
妹が谷村さんに会いたいって!	まだ早いんじゃないか?	+1
寂しがり屋の私を助けると思って?	构わないぞ	+1
朝からケーキは変ですか?	人それぞれだろ	+0.5
ダイエット协力してくださいね!	无理するなよ	N/A
历史ロマンですよね!	ちょっと违うんじゃないか?	+0

首次约会后

对话问题	最佳答案	评价
オーディションに落ちた~	いい经验になったな	+1
谁かを骗すような人には思えません!	悪い。俺の职业病だな	+1
いいストレス发散方法知りませんか?	カラオケは铁板だな	+1

再次约会后

对话问题	最佳答案	评价
CM出演决定	チャンスなのはわかるが…	+1
いろいろアドバイスをくれた谷村さんのおかげです	でも、ちょっと残念だな	+1
私まで悲しくなっちゃうじゃないですか	寂しいときはいつでも电话しろ	+1

热视线主观模式

8心以上		
对话	视线	评价
どこをケアしたらいいと思います?	胸	+1
14心以上		
对话	视线	评价
私のチャームポイントってどこですか?	目	+1

推荐话题	评价
今话题の「777town」	+0.5
今话题の「アメーバピグ」	+1

推荐话题	评价
カムチカに幽灵が出る话	+0.5
女性に人气の甘口日本酒	+0.5

约会地点	第一次推荐去处	第二次推荐去处
剧场前广场	カラオケ、温泉、ゴルフ	ダーツ

短信	回复	评价
ありがとぉぉ!!	これから颁张れよ	+0.25
むむぅ~!!!	他人の演技を参考にしたらどうだ?	+0.25
绿茶	中国茶にはちょっとうるさいぞ	+0.25
カラオケ~?	采点で胜负しようぜ	+0.25
休憩	俺にも茶々丸を抚でさせてくれ	+0.25

完结攻略

20心并且取得高级名刺之后离店一段距离会接到来电

→进入七福通り东的最东面与公园前通り的路口处的东南面建筑物(可以从七福通り东的路人口中得知情报)
→与神室町の男战斗
→红色事件之后获得10000EXP以及手机短信写真

河崎姬华

对应主角	谷村正义
所在夜店	SHINE
推荐饮品	镜月グリーン(免费/+0)
推荐食物	チキンバスケット(3000元/+1)

好感装备	モテモテ腕轮(+0.5)、イタリア制香水(+0.25)、フランス制香水(+0.25)
索要饮食	シャンパン・白(4万元/+0.5)

对话问题	最佳答案	评价
ナンバー1になったことだってあるんですよ!	まさに天职だな	+1
仲良くとか无理なんですかね?	嫉妬してるんだよ	+1
なんかいい方法ないですか……?	はっきり言ってやれ	+1
可爱いでしょ?	俺は犬のほうが好きだな	+2
身长が伸びるならなんでもしますよ!	肩车してやろうか?	+1
谷村さん、详しいんやね!	乐しんでこいよ	+1
「もうお前とは一绪に饭食いたくない!」って……	小さい男だな	+1
结婚して奥さんになれるんかな?	料理上手な男を见つければいいだろ	+1
笑かしてくれる人がいいですね。	(ボケてみる)	+1
谷村さんはそんなことしませんよね?	俺は警察官だぞ?	+1
なんでも、か……	今、好きな男はいるのか?	+1
管理人さんに救出されたんですよ。	身体には气をつけろよ	+1
说明书读んでも何が何やら……	今度、俺が教えに行ってやろうか?	+1
食べられる权利をあげましょう!	ペットのにゃんちゅーだろ	+2
谷村さんは? 自分から行くタイプ?	俺もかなり奥手だな	+0.5
谷村さんはどんなサプライズをしてくれる?	白马に乘って迎えに行こうかな	+1
あたしって色气ないんですか?	见る目のない男だな	+2
お客さんが褒めてくれると、接客の仕事してて良かったな~って実感する	それは才能だな	+0.5
せっかく作った料理は谁かに食べてもらいたい	俺じゃダメか?	+1
谷村さんにも会わせてあげたいわ~	远虑しておく	+1
今からコツコツ贮金してるんですよ。	意外と坚実なんだな	N/A
もし、谷村さんと付き合うことになったら、初デートはどこに连れてってくれますか?	海沿いの道をドライブだな	+1

首次约会后

对话问题	最佳答案	评价
明日も来ると思うと忧郁やな……	とりあえず今は样子を见よう	+1
ブログも闭锁しちゃおうかな……	それは辛いことから逃げてるだけだ	+1
キャバ续けていかれへんかも……	キャバ孃辞めるか?	+1

再次约会后

对话问题	最佳答案	评价
どうしたらいいんやろ?	俺に任せておけ	+1
あたしどうしたらエエと思う?	このまま归ったら、后悔しないか?	+1
谷村さん、どっかオススメある?	温泉好きなら箱根だな	+1
谷村さんの奥さんになれる可能性ってある?	柏原の问题を解决するのが先だ	+1

温泉时间

对话问题	最佳答案	评价
逆にストレス溜まってまうんですよ。	そういうのは许せないな	+0.25
……今、すごいことに气付いたわ。	翌朝、美女が遗体で见つかる	+0.25

热视线主观模式

8心以上		
对话	视线	评价
マッサージしてくれるなら	足	+1

14心以上		
对话	视线	评价
どこから洗う?	颜	+0.5

推荐话题	评价
今话题の「アメーバピグ」	+1
神室 汤乃园の足汤	+1
女性に人气のゴルフデート	+0.5

推荐话题	评价
レバーで脑が若返る话	+1
女性に人气の甘口日本酒	+0.5

约会地点	第一次推荐去处	第二次推荐去处
ミレニアムタワー前	カラオケ、和民、温泉	ビリヤード

短信	回复	评价
指名ありがと(>A<)	またすぐ会いに行くよ	+0.25
スノボいきた~い	俺もスノボ得意だ	+0.25
う~	酒をねだりまくるからだ	+0.25
うらやまし~	今度一绪にどこかにいくか?	+0.5
にゃんちゅー	俺も猫をかいたいな	+0.25

完结攻略

20心并且取得高级名刺之后离店一段距离会接到来电

→返回夜店SHINE门前与两名男子对话
→从SHINE北面第一个路口右转入ピンク通り里
→右转之后第一个路口发生剧情
→与神室町の男战斗
→红色事件之后获得10000EXP以及手机短信写真

ナナミ(峰村七海)

对应主角	谷村正义
所在夜店	エリーゼ
推荐饮品	镜月グリーン(免费/+0)
推荐食物	フルーツ盛り(5000元/+1)

好感装备	カリスマリング+モテモテ腕轮(+0.5)
索要饮食	シャンパンゴールド(30万元/+0.75)

对话问题	最佳答案	评价
ええ。なんだかわかります?	いい男を探すためとか?	+1
负け组で终わっちゃいますよ?	痛いとこつくな	+1
将来像ってどんなですか?	町のお巡りさんがいいな	+1
もしかして本气にしちゃいましたか?	警察官を骗すとはなんて女だ	+1
その辺、谷村さんはどうなんです?	谜解きは得意だ	+1
お金の无驮だと思います。	俺は绝对に彼女を作ってやる	+1
いくら金払いが良くてもうんざりします???	どんな话题ならOKなんだ?	+1
どれくらい贮金があるんですか?	人并みにはあるぞ	+1
何トークがお好みですか?	社会问题がいい	+1
これが重要なんですよ?	人それぞれだろ	+1
欠落してるんだと思います???	实は理想の男像が违うんじゃないのか?	+1
どうしてこんなにいい女を舍てるんですかね?	もっとよく话し合え	+1
谷村さんも一绪にタバコやめません?	それは无理な相谈だな	+1
别に私は游びに来てるわけじゃないし。	困ったときは俺が相谈に乘るよ	+1
この问题、谷村さんに解决できるんですか?	万马券が当たったらな	+0.5
美容にはお金を惜しまないんですよ?	それ以上绮丽になってどうするんだ?	+1
みんなAB型だったんですよ!	そういうこともあるんだな	+1
今までこんなこと无かったから、调子狂っちゃうんですよね……	じゃあ俺が责任取ってやるよ	+0.5
流行ると思うんですよね?	いいんじゃないか?	+1
私も最近、普通の主妇になるのもアリかなって思うんですよ?	キミに主妇は似合わないな	+0.5
逆に、キャバ嬢がもらって嫌なメールはどんな内容だと思いますか?	「他に好きな子ができた」	N/A
いつかまた吸っちゃいそうで怖いんですよね……	じゃあキミの前では吸うのをやめよう	+1
私の诞生日プレゼントに决まってるじゃないですか?	花束を赠るよ	+1

首次约会后

对话问题	最佳答案	评价
私、何か间违ってますか?	金がなくても幸せになれるさ	+1
あの子が私を里切るような事、するわけないですから。	お母さんみたいだな	+1

再次约会后

对话问题	最佳答案	评价
ボトルを入れさせていたみたいで???	キミに似てるな	+1
辞めようと思ってるんです。	キャバはどうするんだ?	+1
なんか变な感じがします?	恋のチャンス到来だな	+1

热视线主观模式

8心以上		
对话	视线	评价
指名の际、重视する部分は?	手	+0.5

14心以上		
对话	视线	评价
习い事	口	+1

推荐话题	评价
今话题の「777town」	+1
今话题の「アメーバピグ」	+1

推荐话题	评价
女性に人气のゴルフデート	+0.5

约会地点	第一次推荐去处	第二次推荐去处
吃茶アルプス	和民、寿司屋、ダーツ	ゴルフ

短信	回复	评价
指名どうもです	キミに兴味が涌いたよ	+0.25
これは	これからもよろしくな	+0.25
罚金高いです???	ドタキャンされたら俺が困る	+0.5
ストレス溜まる???	シャンパンは无理だろ???	+0.25
豪邸に住みたい	「ヒルズ族に憧れてるんだろ?」	+0.25

完结攻略

20心并且取得高级名刺之后离店一段距离会接到手机短信

→ボルケーノ前(柏青哥店门口靠近电话亭)与男子对话
→天下一通り里路地第三公园与男子对话
→与户田战斗
→红色事件之后获得10000EXP以及手机短信写真

※个人点评: 秋山开的夜店消费的确是丰俭由人啊，正常节省型消费每次就1万元左右，延时再加5000元，大款型的没有30万元下不了楼，不过里面的小姐动不动就要喝30万元的酒确实令人汗颜，不知道是不是秋山传授的敲竹杠技巧……

ヒヨリ（松冈ひより）

对应主角	桐生一马
所在夜店	エリーゼ
推荐饮品	ビール(1000元/+1)
推荐食物	チキンバスケット(3000元/+1)

好感装备	モテモテ腕轮(+0.5)、カリスマリング(+0.5)
索要饮食	ビール(1000元/+0.25)

对话问题	最佳答案	评价
もう一生口利いてやらないんだから!	亲子喧哗か…ほほえましいな	+0.5
良い先生になれると思いますか?	男子生徒はたまらないだろうな	+1
寂しがり屋にピッタリなのかもね?	ルームシェアはどうだ?	+1
この条件クリアーできる?	余裕だな	+1
何をしてる时が幸せ?	子どもたちと游んでいる时だな	+1
谁にも负けない自信あったのに…	キャバ嬢で野球チームはどうだ?	+1
生まれかわるなら	俺もゴリラがいいな	+1
美味しいお肉食べたいな~?	好きなだけ食わせてやる	+1
不安なんですよ!	若いんだから大丈夫だろ	+1
まあ、そういうこと…	羡ましいな…	+1
まだ亲子喧哗继续中なんだよ?	直接试合を观に行けばいいだろう?	+1
やっぱりお父さん悩んでるのかな?	きっと借金の问题を忘れたいんだろう	+1
今度お父さんに谢るよ	ああ、それがいい	+1
いい恋爱ができるか不安で…	これから良くなるさ	+1
ガッカリだし…	迷ってるならやめとけ	+1
アタシの健康を祝して今夜は饮むぞー!	ほどほどにしとけよ	+1

首次约会后

对话问题	最佳答案	评价
女绍介しろなんて言います?	お前にそっくりだな	+1

再次约会后

对话问题	最佳答案	评价
もう何言ってんのよって感じ?	强引な母亲だな	+1

热视线主观模式

8心以上 对话	视线	评价
サッカー	胸	+0.5

14心以上 对话	视线	评价
アクセサリー	发	+1

推荐话题	评价
今话题の「777town」	+1
今话题の「アメーバピグ」	+1

推荐话题	评价
カムチカに幽灵が出る话	+0.5
女性に人气のゴルフデート	+1

约会地点	第一次推荐去处	第二次推荐去处
吃茶アルプス	カラオケ	ダーツ

短信	回复	评价
あざーす。	少しは改行しろ	+0.25
ねぇねぇ	夜でもかけてるぞ	+0.25
ウフフのフ	筋トレ休みでも饮んじゃダメだろ	+0.25
さみしい???	ホームシックだな	+0.25
高いよ~!	要は着こなし方だな	+0.25

完结攻略

20心并且取得高级名刺之后离店一段距离会接到手机短信

（如果剧情模式第四部第二章的话有可能会收不到短信，可以先进行剧情到第四部第四章就会收到）

→到エリーゼ发生剧情
→与暗金业者战斗
→红色事件之后获得10000EXP以及手机短信写真

キョウコ（望月京子）

对应主角	桐生一马
所在夜店	エリーゼ
推荐饮品	山崎12年(2万元/+1)

推荐食物	チキンバスケット(3000元/+1)
好感装备	モテモテ腕轮(+0.5)
索要饮食	山崎12年(2万元/+0.5)

对话问题	最佳答案	评价
桐生さんも应援してよ?	リーダーは大变だぞ?	+1
アタシの音乐の历史そのものって感じかな	ギターを大切にしろよ	+1
音乐は言叶の壁を越えるんだよ。	大した自信だな	+1
どう?桐生さんはときめいてる?	今、久しぶりにときめいてるぞ	+1
女の子らしくした方がいいのかな?	殴るのはダメだろ	+1
女性からそんなに怖がられるの?	子供には好かれるんだが???	+1
?????おかしいかな?	俺も好きだぞ	+0.5
たくさんの鸟に囲まれて暮らしたいの!	そんなに鸟がいたら落ち着かなくないか?	+1
腹筋が筋肉でパックリ割れるまで续けるんだ?	プロテイン饮んでみろ	+1
音乐やってて良かったな~って思えてね。	これからもファンのために顽张れよ	+1
もう自分の才能が涸れちゃったんじゃないかって???	忙しすぎるんじゃないか?	+1
もちろん、お店じゃそこまで饮まないけど?	可爱いとこあるじゃないか	+1
やっぱり喧哗强いの?	大したことない	+1.5
これってさ、明らかにMの发想じゃない?	いや、お前はSだ	+1
是非观に来てよ!	俺にも1曲歌わせろ	+1
ご褒美か。そうだな???	どこか连れてってやろうか	+1
恋しちゃってるかも???	实は俺もだ	+2

首次约会后

对话问题	最佳答案	评价
マジでムカつく!	俺が惩らしめてやろうか?	+1

再次约会后

对话问题	最佳答案	评价
アイツら、マジでムカつくよ!	早まった真似はするなよ	+1

热视线主观模式

8心以上 对话	视线	评价
どこに入れるのがいいかな?	手	+0.5

14心以上 对话	视线	评价
どこにドキドキする?	目	+1

推荐话题	评价
今话题の「777town」	+0.5
今话题の「アメーバピグ」	+1

推荐话题	评价
神室 汤乃园の足汤	+0.5
女性に人气の甘口日本酒	+0.5

约会地点	第一次推荐去处	第二次推荐去处
吃茶アルプス	カラオケ	ダーツ

短信	回复	评价
イエイ!	次のライブはいつだ?	+0.25
あのね	后ろに乘せてくれ	+0.25
东京ってさ	タクシーの方が安いんじゃないか?	+0.25
なんかダメ???	そういう时は寝るに限る	+0.25
もうちょっとで???	先辈のセカンドボタン	+0.25

完结攻略

20心并且取得高级名刺之后离店一段距离会接到手机短信

→质屋（えびすや）前与BAD FLAGのヤス对话
→与ヤス展开追逐战把他捉住
→红色事件之后获得10000EXP以及手机短信写真

森摩耶

对应主角	桐生一马
所在夜店	JeweL
推荐饮品	镜月グリーン(免费/+0)

推荐食物	チョコレート(1000元/+1)
好感装备	モテモテ腕轮(+0.5)
索要饮食	チョコレート(1000元/+0.25)

对话问题	最佳答案	评价
それでこっちは辞めようかなって	それは残念だな……	+1
そのうち逃げられるよって…	一途でいいじゃないか	+1
2、3回くらい?	俺もたまにされるぞ	+1
口ばかりの男が多くて…	勘违い男ってヤツだな	+1
绝对に许さない!	别れた方がいいな	+1
ないのかな~?	药を饮んだらどうだ?	+1
って怒られるの	それはタチが悪いな…	+1
また通うの面倒だなー…	教习所は高いからな…	+1
何で今顷送ってくるかな~	なんでリュックなんか持ってたんだ?	+1

对话问题	最佳答案	评价
穴场が结构あるんですよ?	たくさんデートしてるんだな	+1
それが结构キツイんですよー…	そんなに早い时期からやってるのか?	+1
浮气はマジ许せないから	俺が浮气するようなヤツに见えるか?	+1
あたし、あがった方がいいのかな?	辞めちゃダメだ	+1
……桐生さん。	俺が店に来れば会えるじゃないか	+1
心の中で喜ぶの	好きじゃない男に言われてもいいのか?	+1
なんでかな~?	幸薄そうとか言われるよりマシだろ	+1
派手な游びはしなくなりましたね。	出会う人间も変わってくるしな	+1

首次约会后

对话问题	最佳答案	评价
とにかく相手に“好き”って言いますよね?	初々しいな	+1
お茶奢ってもらっちゃった	完全に颜を覚えられてるな	+1

再次约会后

对话问题	最佳答案	评价
教えるんじゃなかった…	しつこいようなら相谈してくれ	+1
そうだな…	他に好きな人がいるんです、とか?	+1

热视线主观模式

8心以上		
对话	视线	评价
どこに目がいく?	足	+1

14心以上		
对话	视线	评价
どこが褒められたと思う?	目	+1

推荐话题	评价
今话题の「777town」	+1
今话题の「アメーバピグ」	+1
神室 汤乃园の足汤	+0.5

推荐话题	评价
レバーで脑が若返る话	+1
女性に人气の甘口日本酒	+1

约会地点	第一次推荐去处	第二次推荐去处
剧场前广场	カラオケ、ビリヤード、烧肉	温泉、和民

短信	回复	评价
初指名。	俺もお前の愿いを感じたよ	+0.25
打ち上げ。	今度话を闻かせてくれ	+0.25
お姫样。	子供の方は趣味じゃないー	+0.25
疲れた。	忙しい方が健康的なんだな	+0.25
ファン	バレないように変装しないとな	+0.25

完结攻略

20心并且取得高级名刺之后离店一段距离会接到来电

→泰平通り与中道通り路口处（储物柜对面）发生剧情
→与神室町の男战斗

→红色事件之后获得10000EXP以及手机短信写真

※个人点评：纯吐槽，被假警察骗，而且是非常假那种，妹子的智商不是一般的低，好无语……

斋藤支静加

对应主角	桐生一马
所在夜店	SHINE
推荐饮品	镜月グリーン(免费/+0)

推荐食物	野菜スティック(2000元/+1)
好感装备	モテモテ腕轮(+0.5)
索要饮食	野菜スティック(2000元/+0.25)

对话问题	最佳答案	评价
またお会いしたいと思っておりました。	鱼の食べ方で运势占いとはな……	+1
正式な遗体修复师ではありません…	立派な仕事だな	+1
お仕事をさせて顶いています	故人もきっと嬉しいだろうな	+1
そういう关系を筑ける殿方が理想です?	いまどき珍しいな	+1
お背中流しましょうか? というように…	それで相手はOKするのか?	+1
なるほど…	俺と趣味が合いそうだな	+1
そんな风に思いました…	手迟れにならなくて良かったな	+1
难易度がZです…	その言い方が面白いな	+1
お客样もそこそこいらしていたので…	洁癖症なのか?	+0.5
少し落ち入みます…	ないものねだりは良くない	+1
默っていてごめんなさい…	谁にでも隐しごとはある	+1
私にいつもお话になるんです	俺も同感だ	+1
25メートルの修正テープです	文房具が好きなのか?	+1
あ、私ったら…耻ずかしい	背中だけか?	+1
また余计に兴奋いたしました	俺も台风の时は外に出るな	N/A
意识して行动はしています	そのままでいいと思うぞ	+0.5
浴衣なら2分以内に~	まさに大和抚子だな	+1
历史のある美しい街并み	それは心配だな…	+0
实际、右肩の上部に少しだけ	お祖母さんに感谢だな	+1

首次约会后

对话问题	最佳答案	评价
残念です…	いつかわかってくれるさ	+1

再次约会后

对话问题	最佳答案	评价
わがままばかり言ってしまって…	たまには弁当もいいもんだ	+1
2年…	さみしくなるな	+1
“自分の死をきっかけにはするな”と…	それがお前の本心だ	+1

热视线主观模式

8心以上		
对话	视线	评价
私のどこが魅力的ですか?	发、目	+1
14心以上		
对话	视线	评价
日本舞踊の成果	目、口	+1

推荐话题	评价
今话题の「アメーバピグ」	+1
神室 汤乃园の足汤	+0.5

推荐话题	评价
レバーで脑が若返る话	+0.5
女性に人气の甘口日本酒	+0.5

约会地点	第一次推荐去处	第二次推荐去处
泰平通りコインロッカー前（储物柜）	カラオケ	温泉

短信	回复	评价
よろしくお愿いいたします。	お前も仕事で大変だろう	+0.25
ちょっとした嬉しいこと。	俺も子供たちにそう教えているぞ	+0.25
猫。	冲绳はのんびりしてるぞ	+0.25
お稽古。	师匠によろしく伝えてくれ	+0.25
春ですね。	是非一绪に花见に行こう	+0.25

完结攻略

20心并且取得高级名刺之后离店一段距离会接到来电

→ピンク通り夜店SHINE南面与拿着红色手袋穿蓝色格仔衫带鸭嘴帽的男子对话

→与男子展开追逐战把他捉住
→红色事件之后获得10000EXP以及手机短信写真

装备改造

装备改造分为武器、防具、饰品三大类，奖杯只需要各种类武器改造一件，非常简单，但是要百分百完成装备改造，那就复杂得多了，因为各种素材的需求量不一，入手方法也有难易之分。另外，改造装备还需要书、影碟等配方，配方共29个，拿不齐的话装备改造也无法完美。会对配方和素材的取得方法详细介绍，至于各装备的改造方法在配方中都有详细说明，游戏中可以看到，就不再重复了。有一些珍贵素材可通过免费DLC来取得，可以说是不拿白不拿，只要插上网线就能取得。

素材入手地全称简称对照

全称	简称	所在地
ワークス上山(武器)	上山武器	公园前通り
ワークス上山(防具)	上山防具	神室町西屋上
武器屋	武器屋	神室町东屋上
ECOショップ	ECO	中央下水道
泰平通りのコインロッカー	地上储物柜	泰平通り
神室地下街のコインロッカー	地下储物柜	神室地下街
ことぶき药局	药局	中道通り里
ル・マルシエ	ル・マルシエ	昭和通り东
ドン・キホーテ	ドン・キホーテ	昭和通り
斗技场点数交换	斗技场	赛の河原
えびすや	质屋	中道通り里
バッティングセンター	棒球馆	ホテル街
ポッポ天下一通り店	POP(天)	天下一通り
ポッポ昭和通り店	POP(昭)	昭和通り东
ポッポ中道通り里店	POP(中)	中道通り里
Mストア	Mストア	七福通り西
龙宫城カジノ景品	龙宫城カジノ	龙宫城
福间殿カジノ景品	福间殿	赛の河原
格つくで5人育成报酬	弟子育成	七福通り西
警察无线报酬(赤石)	警察无线	剧场前广场
钓鱼	钓鱼	埠头
IF7-R二次游玩景品(随机)	IF7-R	剧场地下B1
残党エンブレム报酬(赤石)	徽章交换	剧场前广场
格斗家をつくろう! 5人育成	弟子培养	七福通り西
支线任务	支线	—

配方入手方法（按剧情时间）

序号	配方名称	取得方法
01	上山ウエポンカタログ	第1部第1章秋山与上山发生剧情获得
02	太鼓持ちの出世街道	秋山第一次到上山武器对话获得
03	アクションスター遺稿	秋山支线「リストラの值段」
04	きらきらっ! ラブシャイン	秋山支线「オタク改造计画」
05	傅三郎のお试しサイエンス	ビーム购入(秋山限定)
06	お手轻简单护身武器	ビーム购入(秋山限定)
07	スペースニンジャマン7逆袭の殿	ビーム购入(牙岛限定)
08	刀匠・速川龙太郎の一生	ビーム购入(牙岛限定)
09	ラッキー8荣光へ向かう拳	ビーム购入(牙岛限定)
10	Let's筋力活性!	ビーム购入(牙岛限定)
11	全国饼つき白书2010	牙岛第一次到上山武器对话获得
12	ワークスKカタログ1	牙岛第一次到上山防具对话获得
13	レア标识マニアの日记	弟子培养5人全部完成的奖品
14	古代格斗王の轨迹	牙岛支线「残侠」
15	ドラゴンの最后っ屁	ビーム购入(谷村限定)
16	ランニングお婆ちゃん	ビーム购入(谷村限定)
17	カチコミの极意	ビーム购入(谷村限定)
18	おしゃれ喧哗道	ビーム购入(谷村限定)
19	枪ま专科	谷村第一次到上山武器对话获得
20	ワークスKカタログ2	谷村第一次到上山防具对话获得
21	大・大・大爆钓!!!!	谷村支线「ギャンブル狂のブルース」
22	惊愕スパイアイテム全集	谷村支线「上からの视线」
23	名ゴルファーかく语りき	ビーム购入(桐生限定)
24	私のカレはエースで4番	ビーム购入(桐生限定)
25	复活の女囚38号	ビーム购入(桐生限定)
26	世にも奇妙な御守りの世界	ビーム购入(桐生限定)
27	图解おもちゃのてっぽう	桐生第一次到上山武器对话获得
28	ワークスKカタログ3	桐生第一次到上山防具对话获得
29	リンボー2冰と大胸筋の狭间	桐生支线全部完成的奖励

素材需求量以及入手方法

（注：拿到足够数量时可在“记号”一栏打勾）

【武器】

记号	素材名称	数量	入手方法
	スラッパー	2个	上山武器、武器屋
	催泪スプレー	1个	上山武器、武器屋
	改造ライター	2个	上山武器、武器屋
	ハイパースタンガン	1个	武器屋
	木制ドライバー	1个	上山武器、武器屋
	ロングヌンチャク	3个	武器屋(秋山限定)
	木制ヌンチャク	1个	上山武器(秋山限定)、武器屋(秋山限定)
	ダブル角材	2个	武器屋(秋山限定)
	木制カリスティック	2个	上山武器(秋山限定)
	樱吹雪	1个	武器屋(牙岛限定)
	工事用ハンマー	3个	上山武器(牙岛限定)、武器屋(牙岛限定)
	メリケンサック	2个	上山武器(牙岛限定)、武器屋(牙岛限定)
	仕入み棒	3个	上山武器(谷村限定)、武器屋(谷村限定)
	アサシンスピア	1个	武器屋(谷村限定)
	铁のトンファー	3个	上山武器(谷村限定)、武器屋(谷村限定)
	钢のトンファー	1个	武器屋(谷村限定)
	9ミリオート	1个	武器屋(牙岛、桐生)
	Dアクションリボルバー	1个	上山武器(桐生限定)、武器屋(牙岛、桐生)
	EXPULSION S-12	1个	武器屋(桐生限定)
	BROKEN M1985	1个	武器屋(桐生限定)
	MSD- 试作品	1个	武器屋(桐生限定)
	无铭の小太刀	1个	质屋
	金属バット	3个	质屋
	チタンドライバー	1个	质屋
	无铭の刀	1个	质屋(牙岛限定)
	コンパクト标识	1个	斗技场（50000点）
	魂兵斗	1个	斗技场（50000点）
	フォトンブレードMG	1个	武器改造作成
	ヤリイカ	1个	武器改造作成
	护身用定规	1个	武器改造作成
	电磁ヌンチャク	1个	武器改造作成
	キューティガールスティック	1个	武器改造作成

【防具】

记号	素材名称	数量	入手方法
	防弾胸当て	1个	上山防具
	侠のサラシ	1个	上山防具
	WAT仕様アーマー	2个	上山防具
	喧哗サラシ	1个	上山防具、武器屋
	ガントレット	3个	武器屋
	サラシ	1个	武器屋
	喧哗かたびら	1个	武器屋
	御守り	5个	质屋
	虎革のベルト	1个	质屋
	肩パット	1个	ドン・キホーテ
	フィジマジックジャージ	1个	ドン・キホーテ
	快适ソール	2个	ドン・キホーテ
	コンタクトレンズ	2个	药局
	プラスチックレガース	2个	棒球馆ノーマル难度2400点以上、斗技场（500点）
	钢铁レガース	1个	斗技场（10000点）
	トルマリンブレス	1个	斗技场（100000点）
	钢のかたびら	1个	龙宫城カジノ、福间殿
	战国锁かたびら	1个	地上储物柜E-5

【素材】

记号	素材名称	数量	入手方法
	サラダ油	3个	POP(天)、昭和通り店
	电池	4 个	POP(天)、中道通り里店、Mストア
	ライターオイル	3个	POP(天)、POP(昭)、Mストア
	袋诘冰	2个	POP(天)
	ゴムボール	3个	POP(天)、POP(中)、POP(昭)
	コショウ	2个	POP(天)、Mストア
	万能画镔	3个	POP(天)、Mストア
	鹰の爪	3个	POP(中)、POP(昭)
	特许ハンガー	2个	POP(中)
	ゴムホース	3个	POP(昭)
	铁の钉	4个	Mストア
	小麦粉	2个	Mストア
	真命のカタマリ	4个	质屋
	真珠	2个	质屋
	スーパー接着剂	5个	ドン・キホーテ
	トニックシャンプー	4个	ドン・キホーテ
	フィットネス・ギア	2个	ドン・キホーテ
	ネコのぬいぐるみ	1个	ドン・キホーテ
	タウリナー	1个	药局
	タフネスZ	1个	药局
	スタミナンX	1个	药局
	タフネスエンペラー	1个	药局
	绊创膏	2个	药局
	アジア制デジタル时计	2个	ル・マルシエ
	ストロングファイバークロス	5个	武器屋
	碎けた防弾ガラス	5个	武器屋
	谜の液体	2个	ECO（10点）
	スポイト	2个	ECO（10点）
	口磁した金属片	5个	ECO（10点）
	形状记忆スプリング	6个	ECO（10点）
	青色の荧光灯	2个	ECO（60点）
	合成ポリマー	5个	ECO（160点）
	超高反发树脂	3个	ECO（230点）
	巨大ビニール人形	2个	ECO（250点）

信息集结 特正集结 劲作集结 攻略集结

记号	素材名称	数量	入手方法
	古代の铁钢	5个	ECO（2000点）
	SSSガンパウダー	2个	ECO（10000点）、弟子培养、警察无线
	瞬间冷却剂MAX	1个	ECO（11000点）
	谜の辉石	2个	斗技场（10000点）
	スタミナンスパーク	2个	斗技场（15000点）
	鬼面石	2个	斗技场（20000点）
	血染めの布	3个	斗技场（30000点）
	メープルの木切れ	2个	棒球馆イージー低难度评价A（1900点以上）
	アオダモの木切れ	2个	棒球馆ノーマル难度评价B（2000点以上）
	神树の木切れ	2个	棒球馆EX难度评价A（3000点以上）
	ダイヤモンド	2个	龙宫城カジノ
	かまいたち印のカッター	2个	龙宫城カジノ
	ルビー	2个	福间殿
	イカ	1个	钓鱼
	カジキ	1个	钓鱼
	坏れたラジオ	2个	IF7–R
	小型モーター	4个	IF7–R
	重力变换装置?	3个	IF7–R
	超高电压电池	2个	IF7–R、徽章交换
	高纯度プラチナ	2个	徽章交换
	龙の瞳	3个	徽章交换
	龙の印章	4个	警察无线

支线中可获得的素材

主角	支线名称	获得素材
秋山	「お金の使い道」	御守り
秋山	「グルメレポーター」	ダイヤモンド
秋山	「类似品にご注意」	超高电压电池
牙岛	「钓り上げたものは」	ルビー
牙岛	「姉と弟2」	龙の瞳
牙岛	「复雠の理由」	铁の钉
牙岛	「亲と子」	ダイヤモンド
牙岛	「姉と弟4」	龙の印章
谷村	「恋人ナッテクレマスカ」	瞬间冷却剂MAX、神树の木切れ
谷村	「手がかり」	龙の瞳
谷村	「盗まれた里金」	ルビー
谷村	「受け继がれるもの」	龙の印章
桐生	「ひねくれ者再来」	神树の木切れ
桐生	「街のヒーロー」	フィットネス・ギア
桐生	「ヒルズの噂」	龙の印章

地上储物柜中可获得的素材

号码	获得素材
A–4	鬼面石
A–5	龙の瞳
B–4、B–5	谜の辉石
C–1	古代の铁钢
C–2、J–3	坏れたラジオ
E–3	小型モーター

号码	获得素材
E–4	重力变换装置?
E–5	战国锁かたびら
G–5	高纯度プラチナ
H–1	メープルの木切れ
I–1	アオダモの木切れ
I–5	龙の印章

地下储物柜可获得的素材

号码	获得素材
A–4	坏れたラジオ
B–5	血染めの布
C–2	钢铁レガース

号码	获得素材
C–4、J–2	重力变换装置?
D–1、D–2	古代の铁钢
G–3、I–4	小型モーター

支线任务

《PS3专辑》第9辑中的《如龙4》支线任务中有不少错误，虽然有堪误表补救，但是使用起来还是很不方便。为解决这一问题，本次特刊登Sanandis制作的简明支线任务攻略。以下支线以章节划分，任务完成时“完”字样表示成功，“终”表示失败，但“终”的情况不会对后续有关联的支线任务以及奖杯不构成影响。

第一部 第二章

支线名称	主角	地点	时间	最高报酬	最高经验	发生条件
故事时间：スカイファイナンス与リリ对话后						
リストラの值段	秋山	—	全	アクションスター遗稿	5000	—
弟子入り志愿	秋山	天下一通り	全	—	5000	完成「リストラの值段」
グルメレポーター	秋山	泰平通り东	全	10万元、ダイヤモンド	5000	—
キャッチ指南	秋山	泰平通り、エリーゼ前	全	—	5000	—
オタク改造计画	秋山	泰平通り、エリーゼ前	全	きらきらっ!ラブシャイン	5000	—
お金の使い道	秋山	泰平通り西、松屋前	全	御守り	3000	—
キャバクラ攻略法・秋山编	秋山	七福通りMEB前	全	9万元	5000	—

●リストラの值段

第二章，在スカイファイナンス与リリ的剧情后，移动时发生与花的电话事件

→返回スカイファイナンス发生与盐原的对话事件
→把3个选择项都选完，顺序随意
→七福通り西的面店「うまもと」前（位置大概在M–STORE和儿童公园之间）与パラダイス广告社长对话
→儿童公园与盐原对话
→与神室町の男战斗

●弟子入り志愿

天下一通り（ナオミの馆北面）与盐原发生对话事件

→与神室町の男战斗

●グルメレポーター

泰平通り东药局前与倒地男子对话

→チャンピオン街亚天使与味川对话选择「教える」
→关于烧肉店的正确选项「七福通りの韩来」>「特上ロース」>「特上ハラミ」
→过一段时间（离开チャンピオン街）再回到チャンピオン街亚天使与味川对话得到报酬，再次对话选择「教える」
→关于拉面屋的正确选项「ピンク通り里の九州岛一番星」>「本场の浓厚なとんこつ」>「九州岛直送の明太子」
→过一段时间（离开チャンピオン街）再回到チャンピオン街亚天使与味川对话
※选项选错的话报酬会减少。

●キャッチ指南

泰平通り的エリーゼ前与ダメスカウト（星探）对话

→5分钟内找够3个符合条件的女性达成约定
※可以自由行动后在路上与头顶有绿色箭头的女性NPC对话，从以下5人中找即可：大人っぽい女性、派手な女性、大人しそうな女性、流されやすい女、今时の女
P.S.需要选择的不能选第一项，有的则需要战斗。

●オタク改造计画

泰平通り的エリーゼ前与怪しい男发生对话事件

→离开一段距离，返回泰平通り的ミレニアムタワ–前与谷口（棕色西装）对话
→选择项「シック～/ワイルド～/爆笑～」
→选择项「ビシッ～/ダンディ～/アフロ～」
→选择项「男は强引さが～/自分をアピ–ル～/空气を读んで～」
→最后选择「空气を读んで～」
※如何选择都不会影响结果。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

●お金の使い道

泰平通り西的松屋前发生金に困っている女与金融屋的对话事件

→与金に困っている女（祥子）对话
→スカイファイナンス与祥子对话
→寿司吟前发生祥子的剧情
→ル・マルシェ前发生祥子的剧情
→ホテル街里面的ホストクラブADAM（HOST CLUB ADAM）前（具体位置在棒球馆北面的横巷）发生祥子的剧情
→与ヤクザ战斗
→スカイファイナンス与祥子对话

●キャバクラ攻略法・秋山编

七福通りMEB前与南泽、なだめる女对话

→到夜店JeweL和SHINE，FREE（フリー）入店后，再次入店指名
→神室地下街的Cuez BAR与南泽对话，选择相应的小姐后回答的问题

夜店小姐	问题	答案
Rio	好きな饮み物	シャンパン・ロゼ
	飼っているペット	犬
	チャレンジしたい仕事	セクシータレント
水谷望爱	特技	バレエ
	好きなもの	チキンバスケット
	好きなタイプ	运转のうまい男
爱原エレナ	好みのタイプ	オラニヤン系の金持ち
	出身地	京都
	好きなもの	山崎12年

每次回答完后选择「ばっちりだ」结束对话，离开酒吧后再返回即可领取报酬。
※选项选错的话报酬将减少。
夜店小姐的情报是在各夜店FREE入店后再次入店指名收集的。
与南泽对话后离开酒吧再进入就可以再次对话，其他两名主角的同类支线也是如此。

第一部 第三章

注意，由于第一部第四章终盘时花会离开スカイファイナンス，而且第三章支线“伪札”有时间段限制，因此第三章与花有关系的支线，尤其是有时间段限制的“伪札”，建议都在本章内完成。

支线名称	主角	地点	时间	最高报酬	最高经验	发生条件
弟子の反抗	秋山	剧场前广场	全	—	5000	完成「弟子入り志愿」
妻の想い	秋山	スカイファイナンス	全	—	5000	完成「弟子の反抗」
3000万の行方	秋山	ニューセレナ里	全	金の皿	5000	完成「お金の使い道」
花ちゃんの忧郁	秋山	韩来	全	—	5000	完成「3000万の行方」
伪札	秋山	スカイファイナンス	全	—	5000	完成「花ちゃんの忧郁」
FXで储けよう	秋山	天下一通りスカイファイナンス附近	全	8万元	2000	—

●弟子の反抗

剧场前广场发生与有马的对话事件

→スカイファイナンス发生与盐原的对话事件
→Mストア附近的白色建筑前与金に困った男对话（具体位置在M-STORE对面的一个COSMO SPACE的白色招牌下面的紫色西装男人）
→进入白色建筑与盐原战斗
※这个支线有部分朋友遇到找不到NPC的情况，如果出现这种情况不妨先推进一下剧情在回来做这个支线。

●妻の想い

スカイファイナンス发生与有马的妻子节子的对话事件

→泰平通りミレニアムタワー前的エリーゼ前（自己的夜店）发生剧情
→与有马战斗

●3000万の行方

ニューセレナ里发生与焦る男（西浜）的对话事件

→选择「とりあえず话を闻く」>「テストをうけさせる」
→到天下一通り接到西浜电话
→返回スカイファイナンス拿到「3000万入ったアタッシュケース」（装有3000万的公文包）
→泰平通り储物柜（コインロッカー）前与西浜对话
→选择「一绪に着いていく」
→七福通り西的儿童公园内与美树的朋友（美树の友达）对话
→昭和通り东的ル・マルシェ前发生美树的剧情
→到千两通り入口附近的山水店前听取目击者（若者）的讲话
→剧场前通り与学生2人组对话
→ホテル街的棒球馆（吉田バッティングセンター）前与TAXI司机（タクシーの运转手）对话
→到ホテル街最北面的ホテル 赤レンガ
→与西浜战斗

●花ちゃんの忧郁

韩来前发生购买特选カルビ的剧情

→スカイファイナンス发生与花的对话事件
→出现4个选项后，到以下4个场所，顺序随意
选择第一项的话，到七福通り的MEB（风俗案内所）店内与巨乳好きの男对话
选择第二项的话，到中道通り的クラブセガ侧门旁边与ネット男对话
选择第三项的话，到剧场前广场发生剧情
选择第四项的话，到泰平通りミレニアムタワー前的エリーゼ前（自己的夜店）与店长对话
→在最后一个去往的场所附近与机嫌の悪い经营者对话（如果按顺序做的话就在是旁边的那个摩拳擦掌的黑色马甲眼镜男）
→到ピンク通り入口附近的将棋サロン白色招牌处与キャッチの男对话

●伪札

スカイファイナンス发生与林田的对话事件

→进入寿司吟与大将对话
→ポッポ中道通り里店与店长对话
→ボルケーノ与柜台附近的男店员对话
→公园前通り西公园公厕附近蓝色帐篷与流浪汉（ホームレス）对话
→漫步神室町会有来电
→ピンク通り入口附近的春树屋白色招牌处与人相书きの男对话后发生跟踪追逐战
→夜间乘坐TAXI去码头（埠头，第三章时的夜间）
→与怪しい男战斗

●FXで储けよう

天下一通りスカイファイナンス附近收到FX的短信（FXメール）·

→千两通り东面分支的路口（鹤龟寿司蓝色招牌处）与劝诱员对话
→选择「话を闻きにきた」
→FX会社与社长对话
→选择「俺が金を出す～」>「何があっても～」>「とんだ诈欺商品だね」
→与神室町の男战斗
※若选择了上述选项以外的有关「契约」的选项，则发生战斗后支线结果为「终」。

第一部 第四章

注意，由于第一部第四章终盘时花会离开スカイファイナンス，因此与花有关系的支线如果没有做的，需要在第一部第四章开始的时候做完。

支线名称	主角	地点	时间	最高报酬	最高经验	发生条件
リトライ	秋山	天下一通り入口	全	—	10000	完成「妻の想い」
类似品に注意	秋山	泰平通り与剧场前通り的路口	全	超高电压电池	5000	完成「伪札」
キャバクラ修行	秋山	泰平通り的エリーゼ前	全	—	5000	完成「オタク改造计画」

●リトライ

天下一通り入口与盐原对话

→天下一通り里路地（第三公园对面的スパイス王子橙色招牌处）与ヤニ中のヤクザ对话交换「腹痛用の药」
→中道通り（汉堡店的十字路口）与闷える中年（紫色衣服的中年人）对话选择「渡す」交换「コンサートのペアチケット」
→天下一通り入口见到一男一女，与セレブ男对话交换「名刺」
→剧场前广场栏杆处与悔しがる男（黑色西装胡子男）对话交换「高级そうな时计」
※腹痛的男子有两个，如果交给了咖啡色衣服的年轻男子（若い男）的话，流程工序会增加。
到ミレニアムタワー前用「ボールペン」与作曲家对话交换「腹痛用の药」

●类似品に注意

泰平通り与剧场前通り的路口与怒る男（白色西装墨镜男）对话

→到剧场前通り与七福通り路口附近从怒る女口中得知伪スカイファイナンス事务所的所在地
→公园前通り里的ワークス上山入口附近与颜见知りのホスト（棕色西装男子）对话
→进入通往ワークス上山的小道，在内河食堂的白色招牌处调查进入选择「乗り入む」进入伪スカイファイナンス
→与怪しい男战斗

●キャバクラ修行

泰平通り的エリーゼ前与店长对话

→选择「お店よりもフランクに」
→选择「相手が好きなものを选ぶ」
→选择「家庭的な氛围气を出す」
→选择「财布を出して拂うふりをする」

第二部 第三章

注意！由于第二部第四章时神室町的警察数量增多难以行动，所以尽可能在第三章推进支线。

支线名称	主角	地点	时间	最高报酬	最高经验	发生条件
故事时间：アジト（藏身地）开放后						
姉と弟1	牙岛	剧场地下B1→神室地下街	全	高确石	5000	持有金钱3000元以上
猫とホームレス	牙岛	剧场地下B1	全	猫の键	5000	—
釣り上げたものは	牙岛	埠头	全	ルビー	5000	—
残侠	牙岛	七福通り儿童公园前	全	古代格斗王の轨迹	2000	—
追われる女	牙岛	剧场地下B3	全	PLAYER の驹	5000	—
故事时间：西公园调查后						
龙宫城用心棒	牙岛	剧场地下B1アジト（藏身地）	全	カジノチップ300枚、龙宫城开放	5000	完成「姉と弟1」
ボディーガード	牙岛	剧场地下B1アジト（藏身地）	全	—	5000	完成「龙宫城用心棒」
姉と弟2	牙岛	剧场地下B1アジト（藏身地）	全	龙の瞳	5000	完成「ボディーガード」
复雠の理由	牙岛	剧场前通り	全	高级伞、铁の钉、BANKERの驹	5000	完成「猫とホームレス」
亲と子	牙岛	神室剧场	全	ダイアモンド	5000	完成「追われる女」
演说妨害	牙岛	泰平通りミレニアムタワー前	全	—	5000	完成「亲と子」

●姉と弟1

剧场地下B1手扶电梯出与流浪汉（ホームレス）对话得知在神室地下街金钱被盗

→神室地下街被小污い少年（有点脏的少年）偷走3000元
→向最左面墙边的棕色衣服戴白帽的流浪汉（ホームレス）对话选择「1000元」支付1000元得知少年的住所
→神室中央パーキング东北方（312）与小污い少年对话
→与田所の手下战斗
→与田所の手下战斗

●猫とホームレス

剧场地下B1在有猫的地方与流浪汉（ホームレス）对话并选择「やってみる」

→选择「子猫の鸣き真似をする」>「～牛乳やな」
→七福通りMストア购入「牛乳」
→剧场地下B1将牛乳给猫
→从猫（老虎色）身上得到「トラ猫のペンダント」，从白猫身上得到「白猫のペンダント」
→调查剧场地下B2西南的房间墙壁上的光
→剧场地下B1西北的楼梯附近调查消防栓得到「猫の键」
→调查剧场地下B2东北的房间的书架
→与流浪汉（ホームレス）战斗
→得到神室地下街储物柜（コインロッカー）钥匙B-3
→给两只猫起名字
→打开储物柜得到5万元后选择「渡す」并得到「猫の键」
※若最后选择「渡さない」则会获得5万元，但支线为「终」。而猫の键可以在质屋卖得5万元，因此最后选择「渡す」让支线为「完」是最好的选择。

●釣り上げたものは

搭乘TAXI到埠头与海を见つめる男（宝石商の从业员）对话

→船附近与常连のおじさん对话
→钓鱼第三次成功时钓上的是公文箱（アタッシュケース）
→与ヤクザ战斗
→将有宝石的公文箱（宝石が入ったアタッシュケース）交给宝石商の从业员

●残侠

七福通り儿童公园前的人群中与片桐、入江发生对话事件（黑西装的片桐用棍殴打黄衣服的入江）

→天下一通り里路地第三公园前帮助片桐、与街のギャング战斗
→离开一段距离（要比较远）后返回天下一通り里路地与片桐、入江对话

●追われる女

剧场地下B3变电室帮助一名女性

→与怪しい男战斗
→剧场地下通往剧场前通り方面的出口与怪しい男战斗
→ピンク通り里（夜店SHINE与エイジア之间的那段东西向通道）与怪しい男战斗
→ミレニアムタワー地下与怪しい男战斗

●龙宫城用心棒

剧场地下B1アジト（藏身地）与田所の手下对话

→公园前通り龙宫城入口前与田所对话
→剧情后获得カジノチップ（筹码）300枚
→外出与街のチンピラ战斗

●ボディーガード

剧场地下B1アジト（藏身地）前与田所的手下对话

→ミレニアムタワー北面车场入口处附近（ミレニアムタワー地下入口）与田所的手下对话
→与ヒットマン战斗
→与ヒットマン战斗
→与ヒットマン战斗
※敌人只会攻击被保护对象，需注意被保护对象的体力为0时，支线为「终」，要完美的话记得先存档。

●姉と弟2

剧场地下B1アジト（藏身地）发生剧情

→六兰庄门前附近与街のチンピラ战斗
→与街のチンピラ战斗

●复雠の理由

剧场前通り发生救出流浪汉（ホームレス）事件

→与森本战斗
→剧场前通り向北走与森本战斗
→与井口战斗

●亲と子

由泰平通り储物柜通道往里走到神室剧场，靠近站立在神室剧场通道的上班族发生剧情

→选择第一项（若选择无视之，可以再次对话选择「话を闻く」继续）
→选择「依赖を引き受ける」
→成为真纪子的保镖
→七福通り东面的七福パーク（车场）与门前男子对话
→进入车场内与左边人群对话
→与神室町の男战斗

●演说妨害

泰平通りミレニアムタワー前庭东侧见到一个被袭击倒地的中年人和一个小混混

→上前调查，与沼井对话
→选择「俺が见张っててやってもええで」
→演说开始后找到发出「へへ……」和「そろそろ暴れてやろうぜ」言论的二人组对话（位置在沼井西南面的灯箱前，穿黑衣服和迷彩服的两个人）
→与街のチンピラ战斗
※与上述二人组以外的其他人对话3次的话，演说失败，支线为「终」。

第二部 第四章

注意！由于第二部第四章时神室町的警察数量增多难以行动，所以尽可能在第三章推进支线。

支线名称	主角	地点	时间	最高报酬	最高经验	发生条件
故事时间：返回アジト（藏身地）后						
それぞれの25年	牙岛	七福通り	全	—	3000	完成「姊と弟2」
姊と弟3	牙岛	剧场地下B1アジト（藏身地）	全	—	5000	完成「それぞれの25年」
姊と弟4	牙岛	剧场地下B1アジト（藏身地）	全	龙の印章	10000	完成「姊と弟3」

●それぞれの25年

七福通り发生与田所の使的对话事件

事件触发点具体在アジト（藏身地）出来后到神室剧场七福通り方面的出口向左转一点点的墙壁
→ホテル街北（TAXI前）与本山战斗
→剧场地下B1アジト（藏身地）前与田所の手下报告

●姊と弟3

剧场地下B1アジト（藏身地）发生与田所的对话事件

→「赛の河原」的地下斗技场与田所对话
→与田所の手下对话选择「准备は完了や」参与地下斗技场赛事ウェポンマスターGP
※不能使用武器
→与グランシェフ张战斗（拿菜刀的）
→与ヘッドハンター刈谷战斗（拿斧头的）
※投技有效
→与ハンター小泽战斗（拿枪的）
→从沙井通过北下水道到达儿童公园
→与田所展开追逐战（追迹チェイスバトル）
→与田所战斗

●姊と弟4

剧场地下B1アジト（藏身地）与忠志对话

→剧场广场里的高须组事务所与忠志对话（具体位置在泰平通り西最西面的转角处，保龄球馆东南）
→与ヤクザ战斗
→与ヤクザ战斗
→与ヤクザ战斗

第三部 第一章

支线名称	主角	地点	时间	最高报酬	最高经验	发生条件
故事时间：アジト（藏身地）解锁后						
ギャンブル狂のブルース	谷村	亚细亚街西入口	全	大·大·大爆钓!!!!、龙宫城开放	5000	—
恋人ナッテクレマスカ	谷村	故乡的アジト（藏身地）	全	瞬间冷却材MAX、神树の木切れ	5000	—
キャバクラ攻略法·谷村编	谷村	七福通りMEB前	全	6万元	5000	—
故事时间：搜寻靖子后						
合コンに行こう	谷村	中道通り和民前	全	5万元	3000	—

●ギャンブル狂のブルース

亚细亚街内西出入口的中华料理与姓李夫妻对话

→公园前通り龙宫城前发生与流浪汉（ホームレス）的对话事件
→接受到搜捕「阿久根の写真」、「亀井の写真」、「マリアの写真」3个人的委托

阿久根
→神室中央パーキング西北的402附近（可从第三公园出入口进入）与阿久根对话
→与阿久根展开追逐战（追迹チェイスバトル）把他捉住

亀井
→チャンピオン街的シェラック北面与亀井对话
→与亀井战斗

マリア
→ミレニアムタワー前庭的沙井附近与マリア对话
→与5个ボディーガード战斗
※捕获3个人的顺序可随意，完成捕获这3个人之后支线完成。

●恋人ナッテクレマスカ

在故乡的アジト（藏身地）发生与フェイ的对话事件

→选择「わかった、恋人になってあげるよ」
→チャンピオン街的シェラック与フェイ对话
→与石和战斗
→チャンピオン街西面出入口发生剧情
→与石和战斗
→追踪石和到ピンク通り里与千两通り的路口接到フェイ的电话
→到ピンク通り北的PurpleMoon调查（具体位置在亚细亚街西出入口以南，附近有架黑车的士和“纪水亭”招牌）
→选择「すぐに踏み入む」
→与石和展开追逐战（追迹チェイスバトル）把他捉住
※捕获3个人的顺序可随意，完成捕获这3个人之后支线完成。

●キャバクラ攻略法·谷村编

七福通りMEB前与南泽、なだめる女对话

→到夜店JeweL和SHINE，FREE（フリー）入店后指名
→神室地下街的Cuez BAR与南泽对话，选择相应的小姐后回答的问题

夜店小姐	问题	答案
河崎姬华	好きな食べ物	チキンバスケット
	悩み	嫌がらせをしてくる客がいる
	お笑いについて	好き
一木千洋	気をつけること	强い酒を赖まない
	部活	歌舞伎
	目标	女优になること

每次回答完后选择「ばっちりだ」结束对话，离开酒吧后再返回即可领取报酬。
※选项选错的话报酬将减少。

●合コンに行こう

中道通り的和民前与两名男子发生对话事件

→选择「いいだろう」
约会中选择以下选项：
→「リョウタだ」
→「ここはユースケにまかせる」

→「确かに可爱い」
→「ユ－スケに助け舟を出す」
→「サワ－をすすめる」
→「ユ－スケに任せたらどうだ?」

第三部 第二章

支线名称	主角	地点	时间	最高报酬	最高经验	发生条件
もうひとつの事件	谷村	亚细亚街故乡前	全	—	5000	完成「恋人ナッテクレマスカ」
エトランゼ	谷村	七福パーク（车场）东面路口	全	5万元	5000	完成「合コンに行こう」
目击者	谷村	神室剧场的剧场前广场出口	全	BJのお守り	5000	—
手がかり	谷村	千两通り北	全	龙の瞳	5000	完成「もうひとつの事件」
车上荒らし	谷村	剧场北西路口	全	赤い宝石	2000	—
上からの视线	谷村	剧场前广场マッハボウル（保龄球馆）东面	全	惊愕スパイアイテム全集	5000	完成「目击者」
故事时间：把公文包交给赵之后						
盗まれた里金	谷村	亚细亚街出入口	全	ルビー	5000	完成「ギャンブル狂のブルース」
声なき声	谷村	亚细亚街的故乡前	全	—	5000	完成「盗まれた里金」

●もうひとつの事件

亚细亚街故乡前与メイファ对话

→得到スタミナンX、タフネスZ
→与メイファ同行
→千两通り的东面支路的白色汽车处与怪しい男战斗救出赵
→进入ナオミの馆发生剧情
→ピンク通り夜店SHINE的路口西北面“情报馆”招牌前与紫色围巾豹纹外套的サキちゃん对话
→与サキちゃん展开追逐战（追迹チェイスバトル）
→搭TAXI到埠头，到仓库前与怪しい男战斗

●エトランゼ

七福通り东的七福パーク（停车场）东面的路口“狡猾商事”大楼前发生外国人被ヤクザ缠绕的事件

→上前调查后与ヤクザ战斗
→选择「ガイドを引き受ける」接受外国人的指引请求
→选择「将棋のことだな」
→选择「温泉だろう」

●目击者

神室剧场的剧场前广场一侧出口处见到一男一女，上前调查

→下楼梯进入神室剧场内，楼梯的左边自动贩卖机前与怯える男对话
→选择「わかった、捕まえてやるよ」
→得到肖像画（绘描きの描いた似颜绘）
→自动转移到剧场前通り发现很多可以调查的人
→与黑服金发的男子对话（接近电话亭方向那个）
→与怪しい男战斗（1人持枪2人持刀）

●手がかり

千两通り北チャンピオン街西面出入口附近收到警察无线

→剧场前广场的マッハボウル（保龄球馆）门前警车处发生与警官同僚的对话事件
→接到サキちゃん电话
→チャンピオン街的シェラック与サキちゃん对话
→中道通り里的クラブセガ后面的大楼自动发生剧情，选择「乘り入む」
→与ヤクザ战斗
→ナオミの馆与ナオミ对话选择「拂う」支付5万元
→神室地下街的Cuez BAR与バーテン（吧台的女子）对话
→神室地下街的储物柜（コインロッカー）前与怪しい男战斗

●车上荒らし

剧场北西与七福通り西路口处发生剧情听说到破坏汽车的传言

→儿童公园前的白色小汽车前发现破坏汽车的人
→轻推左摇杆（按住L1移动亦可）步行接近破坏汽车的人并对话
→选择「それ、その车の键なの?」
→与怪しい男战斗

●上からの视线

剧场前广场的マッハボウル（保龄球馆）东面（广场大广告牌西面）栏杆处自动发生怯える女的剧情

→与怯える女（穿白色套装）对话
→到神室町西屋上的パチンコ屋大楼的屋顶（地图上具体位置在西乡修行场正南面的建筑屋顶）
→根据剧情提示到对面的建筑屋顶发生剧情（地图上具体位置在现在所在地的正南面）
→与屋顶上偷看的人（屋根の上の伺き）展开追逐战（追迹チェイスバトル）把他捉住

●盗まれた里金

剧场北西与七福通り西路口处发生剧情听说到破坏汽车的传言

→离开亚细亚街接到メイファ的电话
→进入故乡发生与メイファ的对话事件
→进入天下一通り里路地（第三公园对面的空地）发生与柳的对话事件
→与神室町の男战斗

●声なき声

亚细亚街故乡前与赵的对话

→故乡的北面通道与ヌイ对话
→故乡东面药店前用主观视点观察店内发现ヌイ
→2F的ナイール修行场前与タオ对话
→从ナイール修行场西面靠近亚细亚街西入口一侧的楼梯下来用主观视点观察楼梯底发现タオ
→亚细亚街南部买药的男人（南入口北面）北面的垃圾箱前与ミョン对话
→故乡前的通道用主观视点观察故乡的招牌上方发现ミョン
※所有孩子都只会在亚细亚街里面，接近躲藏的孩子时屏幕会出现「……」的对话框。

第三部 第四章

支线名称	主角	地点	时间	最高报酬	最高经验	发生条件
ブリッジの正体	谷村	ポッポ中道通り里店	全	—	5000	完成「手がかり」
受け继がれるもの	谷村	チャンピオン街出口	全	龙の印章	10000	完成「ブリッジの正体」
メイファへの手纸	谷村	亚细亚街的故乡前	全	—	5000	—
危险な游び	谷村	龙宫城カジノ	全	300万元	5000	—

●ブリッジの正体

ポッポ中道通り里店前发生剧情

→与怪しい男战斗
→チャンピオン街的シェラック与サキちゃん对话
→ナオミの馆与ナオミ对话
→神室町西屋上的ボルケーノ屋顶庭园（柏青哥的顶楼）与サキちゃん对话
→与怪しい男战斗
→进入すっぽん通り的一处大楼与津川战斗

●受け继がれるもの

チャンピオン街出口附近接到ナオミ电话

→ナオミの馆与ナオミ对话
→ピンク通り里（夜店SHINE北面通道）发生剧情
→与杀し屋战斗

→与ヤクザ战斗
→与胜浦展开追逐战（追迹チェイスバトル）把他捉住

●メイフアへの手纸

亚细亚街的故乡前与赵对话

→西公园公厕前发生剧情
→与街のチンピラ战斗
→ホテル街的西北方（棒球馆北面）发生剧情
→与ヤクザ战斗
→与ヤクザ战斗

●危险な游び

龙宫城的カジノ的沙发处与裕福そうな老人对话

→选择「话を闻く」
→选择「胜负に乘る」
→选择「胜负する」
→选择「强气で引金を引く」
→选择「最后の胜负をする」
→选择「无心で引金を引く」
→报酬300万元，经验值5000
※若选择上述以外的其他选项则不能得到报酬，经验值只有1000支线为「终」，因为报酬非常高，建议一定要成功完成该支线。

第四部 第二章

注意！由于第四部第二章时接近ミレニアムタワ—会自动触发主线剧情，在进行支线的过程中注意避开该区域。

支线名称	主角	地点	时间	最高报酬	最高经验	发生条件
故事时间：可以使用ニューセレナ作为アジト（藏身地）之后						
ひねくれ者再来	桐生	从ニューセレナ出来后	全	神树の木切れ	5000	—
ユウヤのやり方	桐生	天下一通りスターダスト前	全	—	5000	—
师弟对决	桐生	ピンク通り里的九州岛一番星	全	九州岛一番星追加食物「黑とんこつラーメン」	5000	—
カレーを巡る冒险	桐生	公园前通り的龙宫城旁	全	スタミナンスパーク	5000	—
优しい嘘	桐生	バンタム	全	プラチナのペアリング	5000	完成「师弟对决」
惩りないアイツ	桐生	天下一通りスターダスト前	全	モテモテ腕轮	5000	完成「ユウヤのやり方」
カラーギャング	桐生	七福通り（Jewel西面）	全	—	5000	完成「惩りないアイツ」
コータローの就职活动	桐生	バンタム旁	全	—	5000	完成「ひねくれ者再来」
キャバクラ攻略法・桐生编	桐生	七福通りMEB前	全	6万元	5000	—
街のヒーロー	桐生	天下一通り里路地	全	フィットネス・ギア	5000	完成「カレーを巡る冒险」

●ひねくれ者再来

从ニューセレナ出来后收到短讯

→ホテル街与七福通り的路口的两名男子处与にわか野球ファン对话
→吉田バッティングセンター（棒球馆）前人群中与代理人对话
→10次投球机会中打出1次 Just Meet（恰好击中、ジャストミート）即可
※Just Meet就是一般的击中。

●ユウヤのやり方

天下一通り的スターダスト前与ユウヤ对话

→进入スターダストに与一辉对话
→调查中道通り的スマイルバーガー（汉堡店）对面一直打电话的女性（长电话の女）
→中道通り的和民旁边的一男一女处与真也对话
→与神室町の男战斗

●师弟对决

进入ピンク通り里的九州岛一番星发生剧情

→店内与植田对话选择「俺も手おう」
→与ピンク通り里九州岛一番星北面的客人对话
→泰平通り东チャンピオン街南面入口对面的停车场与松山发生剧情
→九州岛一番星前与松山对话选择「协力しよう」
→任意选择2～3个选项之后选择「适当にぶらつくか」
※完成该支线后到九州岛一番星与松山对话出现新食物「黑とんこつラーメン」可以注文

●カレーを巡る冒险

公园前通り的龙宫城东面人群中与出前の男对话

→移动一下发生与出前の男的对话事件
→移动一下发生与出前の男的对话事件之后选择「引き受ける」
→到松屋与店员对话得到「大量のオリジナルレトルトカレー」
→ニューセレナ将「大量のオリジナルレトルトカレー」加热
→返回公园前通り龙宫城东面与出前の男对话

●优しい嘘

バンタム内的吧台与マスター对话发生剧情

→选择「千草に付き合う」
→与神室町の男战斗

●惩りないアイツ

路过スターダスト门前自动与ユウヤ对话

→前往クラブセガ剧场前店发生剧情
→前往中道通り的スマイルバーガー（汉堡店）发生剧情
→チャンピオン街东侧通道中间发生剧情
→与怪しい男战斗

●カラーギャング

七福通り（夜店Jewel西面的咖啡男爵前）发生与白木的对话事件

→中道通り的プロント北面发生与赤井兄弟的对话事件
→向北移动一点到中道通り与泰平通り路口与彼女と电话する男（蓝色外套讲电话的男子）对话
→中道通り里的ポッポ后面的空地蓝色衣服的人群发生剧情
→与街のギャング战斗

●コータローの就职活动

ミレニアムタワー东面的バンタム旁发生与コータロー的对话事件

→七福通り东韩来附近人群中与コータロー对话选择「止めに入る」
→与街のチンピラ战斗
→过一段时间后收到コータロー的短讯
→寿司吟前与OL对话
→中道通り入口与倒地的コータロー对话
→与街のチンピラ战斗

●街のヒーロー

天下一通り里路地第三公园对面发生与穿黄白紧身衣的男子（タイツ男）的对话事件

→中道通り里的ポッポ附近发生穿黄白紧身衣的男子（タイツ男）的剧情
以上是第二章可以完成的部分，因为主线剧情的关系，余下部分需要在第四章继续进行。
→调查ミレニアムタワー前庭的人群选择「助ける」帮助穿黄白紧身衣的男子（タイツ男）
→到松屋购入オリジナルレトルトカレー
→返回与穿紧身衣的男子（タイツ男）对话

●キャバクラ攻略法・桐生编

七福通りMEB前与南泽、なだめる女对话

→到夜店JeweL和SHINE，FREE（フリ－）入店后指名
→神室地下街的Cuez BAR与南泽对话，选择相应的小姐后回答的问题

夜店小姐	问题	答案
斋藤支静加	昼のお仕事	遗体修复师
	恋爱テクニック	お背中を～
	大好物	野菜スティック
森摩耶	他の职业	モデル
	悩み	よく职务质问をされる
	好きな食べ物	チョコレート

每次回答完后选择「ばっちりだ」结束对话，离开酒吧后再返回即可领取报酬。
※选项选错的话报酬将减少。

第四部 第四章

支线名称	主角	地点	时间	最高报酬	最高经验	发生条件
家族の条件	桐生	天下一通りニューセレナ前	全	—	5000	完成「街のヒーロー」
医者と心	桐生	埠头	夜	—	5000	—

●街のヒーロー

天下一通り里路地第三公园对面发生与穿紧身衣的男子（タイツ男）的对话事件

→中道通り里的ポッポ附近发生穿黄白紧身衣的男子（タイツ男）的剧情
以上是第二章完成的部分，因为到达ミレニアムタワ－必定触发主线，因此下面部分是第四章继续进行的内容。
→调查ミレニアムタワ－前庭的人群选择「助ける」帮助穿黄白紧身衣的男子（タイツ男）
→到松屋购入オリジナルレトルトカレ－
→返回与穿紧身衣的男子（タイツ男）对话

●家族の条件

天下一通り的ニューセレナ前与沙耶对话

→ミレニアムタワ－前电话亭西面与ミノル对话
→剧场前广场中央与母亲对话
→返回ミレニアムタワ－前与ミノル对话
→七福パ－ク（车场）内与ひったくり发生剧情（车场东北角蹲在地上那个）
→与神室町の男战斗
→返回ミレニアムタワ－前与ミノル对话

●医者と心

夜间搭TAXI到埠头、与东北角受伤倒地的男子（ケガ人の男）对话

→ニュ－セレナ与谷村对话
→与蛇华构成员战斗
※谷村也会参与战斗

最终部

注意！最终部可以自由切换时间段补完之前没有完成的支线。与秋山和花关联的支线可以借着坐上スカイファイナンス事务所的椅子通过回想过去的形式继续进行。

支线名称	主角	地点	时间	最高报酬	最高经验	发生条件
绿色の影	牙岛	神室剧场的手扶电梯前	夜	スタンガン	5000	—
花言叶	桐生	ミレニアムタワー前	全	—	5000	—
ヒルズの噂	桐生	天下一通り里路地的第三公园	全	龙の印章	5000	完成「花言叶」
桐生の子守	桐生	ニューセレナ	全	无の宝石	5000	完成「家族の条件」
亚门	桐生	ニューセレナ	夜	龙神丸	—	完成前面62个支线

●绿色の影

夜间到神室剧场通往B1的手扶电梯前与愤怒的流浪汉（怒るホームレス）对话

→剧场地下B1通往B2的楼梯途中与骚乱的流浪汉（骚ぐホームレス）对话
→剧场地下B1アジト（藏身地）门前发生剧情
→儿童公园沙井前与疑り深いAD对话
→到Mストア购入もろきゅう
→调查儿童公园的沙井放置もろきゅう
→再次调查沙井放置もろきゅう
→到寿司吟与店员对话选「かっぱ卷～」购入かっぱ卷き
→调查儿童公园的沙井放置かっぱ卷き
→与河童？展开追逐战（追迹チェイスバトル）把他捉住

●花言叶

ミレニアムタワー前与タカシ（戴绿帽的）对话

→选择「花屋のところに案内する」指引前往花屋的所在地
→赛の河原地下沙井附近发生与タカシ的对话事件
→福间殿前发生谷村与タカシ的剧情
→中道通り里的ポッポ斜对面发生秋山与タカシ的剧情
→チャンピオン街的东南空地发生牙岛与タカシ的剧情
→赛の河原的花屋的房间（花屋の屋敷）与花屋对话
→ミレニアムタワ－前与タカシ对话

●ヒルズの

天下一通り里路地的第三公园与上野诚和会的三下对话

→七福通りMEB东面的路口与好き对话
→夜间从西公园旁的公厕进入西公园
→西公园东北的神室町ヒルズ入口按○键听取
→选择「忍び入む」潜入神室町ヒルズ
→与G·B·ホームズ战斗

●桐生の子守

ニューセレナ发生婴儿的剧情

→选择「お漏らししているのでは？」
※即使选择上述选项以外的其他选项，最后都只会剩下这个选项。
→天下一通り的ニューセレナ前与目击した男对话
→天下一通り与天下一通り里路地的路口与见てしまった男对话
→神室中央パ－キング（车场）的404人群中发生剧情
→与怪しい男战斗
→给婴儿取名字

●亚门

出现条件：完成前面62个支线，本作亚门出现条件跟夜店小姐支线无关。

桐生到ニューセレナ得到谷村给的信件

→夜间来到神室中央パ－キング（车场）的307前与男子对话
→自动前往斗技场
→秋山与亚门一也战斗
→牙岛与亚门次朗战斗
→谷村与亚门三吾战斗
→桐生与亚门丈战斗
※4人各自作战，请事先准备好装备和足够的回复药。全员准备タウリナ－系药物和酒类对气槽增长有一定帮助，谷村装备3种神树装备、桐生装备3种酷练会装备战斗会变得相对轻松，牙岛为保险起见可以考虑装备身代わり石。
※个人战法推介，什么药都不用吃，前提是要有好装备。
亚门一也：秋山装备喧哗神之守，靠墙用极屈死；
亚门次郎：牙岛装备黄金枪（没有黄金枪买几把左轮），先用投技+极打上一阵子，次郎自动回血的时候就用乱枪射死；
亚门三吾：谷村装备神树套装，开段枪击送气来的，气满了靠近用封枪极，□△的实用连技很有效，三吾倒地时追加极，爆气阶段靠墙用捌撞死；
亚门丈：桐生装备斗神符+强力军手直接玩死。

DVD光盘内容介绍

欢迎使用《PS3专辑》Vol.10数据DVD光盘，本光盘为PC、PS3两用光盘，内容包括影像集结、美图集结、音乐集结、主题集结和特别附赠五大部分，其中影像、图片和音乐可在PS3上直接使用。

内容包括 《杀戮地带3》、《GT赛车5》、《使命召唤 黑暗行动》、《刺客信条 兄弟会》、《辐射 新维加斯》、《孤岛危机2》、《海豹突击队4》、《黑手党II》、《机车风暴 启示录》、《烈火战车》、《漫画英雄对Capcom 3》、《奴役》、《死亡空间2》、《特洛伊无双》、《征服》、《最终幻想XIV》等30段高清影像。

使用指南 光盘中提供的全部为720p以上分辨率的高清视频，使用者可直接将光盘放入PS3主机内欣赏这些高清视频，还可将其拷贝进PS3主机的硬盘中。如果您的电脑无法流畅播放这些视频，那可能是您的电脑配置不够高，或是播放器问题，建议直接使用PS3观看。

内容包括 壁纸部分包括《GT赛车5》、《波斯王子 遗忘之砂》、《刺客信条 兄弟会》、《恶魔城 暗影之王》、《孤岛危机2》、《横冲直撞 旧金山》、《机车风暴 启示录》、《劳拉与光之守护者》、《魔神之地》、《三连星2》、《杀出重围 人类革命》、《星球大战 原力释放2》、《顽皮熊》、《幽灵行动 未来战士》、《征服》、《子弹风暴》等多款游戏的40余张精选游戏壁纸；另有《纯白相册》全CG欣赏、初音设定集，总共超过150余张美图供各位欣赏。

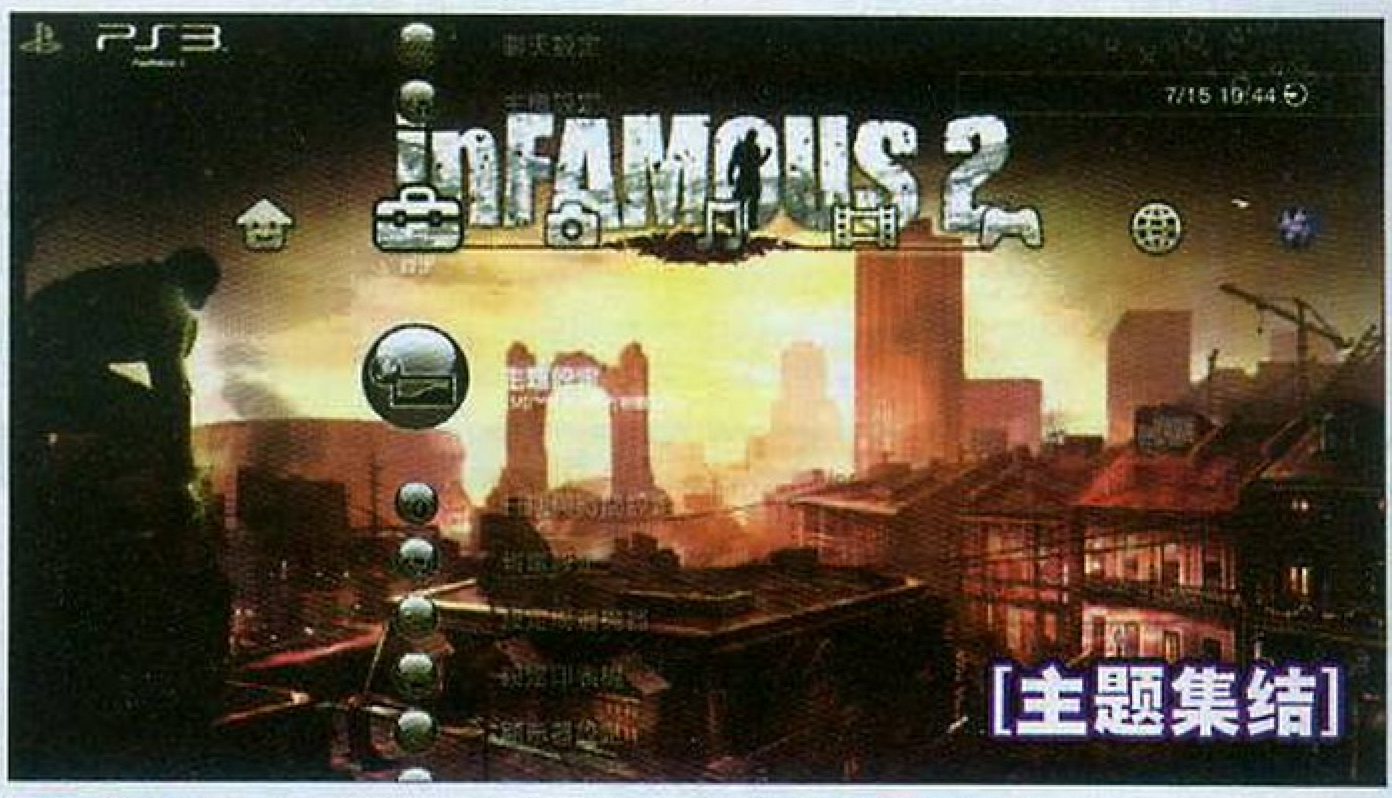
使用指南 光盘中提供的壁纸全都是可完美适应PS3分辨率的图片，使用者可直接将光盘放入PS3主机内欣赏，或将其拷贝至PS3的硬盘中作为壁纸。

内容包括 《纯白相册》、《3D点阵英雄》、《北斗无双》、《尼尔》、《荒野大救赎》和《如龙4》的原声音乐集，乐曲总数近250首。

使用指南 光盘中提供的PS3游戏原声均为MP3文件，使用者可以直接将光盘放入PS3或电脑光驱中欣赏，也可拷贝至便携播放设备中，欣赏起来更为方便。

内容包括 "奖杯图标大集合5"收录了《荒野大救赎》、《世界足球 胜利十一人2010》、《尼尔》、《惊险摩托》、《北斗无双》、《永恒的尽头》、《最后的反抗》、《钢铁侠2》、《爆丸战士》等光盘及PSN游戏的奖杯图标，分辨率为240×240，格式为PNG，总数超过500个。另有《纯白相册》小礼包，包含三首主题歌和两个特制主题。

使用指南 "奖杯图标大集合"中包括的游戏均是PS3专辑制做过攻略研究或奖杯攻略的游戏，设计精美有趣的图标值得大家收藏和鉴赏。另附赠了"PS3奖杯开启音效"的MP3文件，让取得奖杯的愉悦心情常伴你的左右。



内容包括 《Blur》、《FIFA 10》、《GT赛车5》、《暴雨》、《边境之地》、《变形金刚 塞博坦之战》、《苍翼默示录》、《刺客信条》、《恶魔城》、《恶魔之魂》、《横行霸道 风流托尼之歌》、《横行霸道 失落与诅咒》、《荒野大救赎》、《灵异恐惧3》、《龙之世纪 起源》、《迷你忍者》、《尼尔》、《潜龙谍影 崛起》、《杀戮地带2》、《杀戮地带3》、《生化奇兵2》、《使命召唤 黑暗行动》、《世界足球 胜利十一人2011》、《王国之心》、《无名英雄2》、《小小大赛车》、《摇滚乐队3》、《异型大战铁血战士》、《银河战士》、《英雄不再》、《幽浮》、《战神III》、《最终幻想VII》、《最终幻想XIII》等游戏的主题，还有电影、动漫和艺术主题，总计近50个，并加入了主题效果图的预览。

使用指南 光盘中的主题无法直接在PS3中进行复制，如需使用，必须先将光盘放进电脑光驱，然后在U盘、PSP等移动存储设备的根目录下建立"/PS3/THEME"文件夹，再将准备拷入PS3的主题文件(".p3t"后缀的文件)复制到该文件夹下，将存储设备与PS3连接后，就能在"主题设置"中选择安装自己喜欢的主题了。如果有兴趣，您还可以使用光盘中附带的主题制作工具制作自己喜爱的主题，当然，在这个文件夹内我们还为您准备了这两个工具的使用教程。

PS3 专辑
PS3 SPECIAL

ISBN 978-7-89476-304-4
9 787894 763044

本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-89476-304-4
PS3专辑光盘定价：32元(DVD+手册)